11/98 Ausgabe 18 DM 3,90
Belgien bfr 86,- ▮ Dänemark dkr 16,- ▮ Italien Lit 4.200 ▮ Luxemburg lfr 86,- ▮ Niederlande hfl 4,70
Österreich öS 29,- ▮ Schweiz sfr 3,90 ▮ Griechenland DR 700,- ▮ Spanien Pta 360,-
B 43739
ISSN 1433-8424
COMPUTEC MEDIA AG
4 394373 903904 11

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

N-ZONE

NINTENDO 64 • GAME BOY • SU

NUR DM 3.90 **DIE NR. 1** Das
Ninte

FIFA 99

Enthüllt: Der Fußball-Knaller

4 RIESENPOSTER!

Extreme G 2

Silicon Valley

Silicon Valley

Turok 2

Star-schnitt (Teil 3)

NHL 99
F-ZERO X
EXTREME G 2
WCW/NWO REVENGE

12 Tests: Alle Top-Hits für Weihnachten auf dem Prüfstand

Extradick: Jetzt 92 Seiten + Aufkleber!

Im Test: Nascar 99, Starshot, Holy Magic Century, Silicon Valley, Glover, Penny Racers, WCW Revenge • 16 Seiten Komplettlösungen: Missi-on: Impossible, Gex 64 • Angespielt: Star Wars: Rogue Squad-ron, FIFA 99, NBA Jam 99, NFL Quarterback Club 99 • Mit Sammelkarten, Aufkleber, Poster, Charts u.v.m.

Das Action-Spiel des Jahres

TUROK 2

4 Seiten-Riesentest: Acclaims Action-Hit auf dem Prüfstand

DEIN N64-SPIELEBERATER: 19 SEITEN

Das neue 1080° Snowboarding von Nintendo stimuliert ganz
Sie eine astreine 1080° Landung hingelegt haben, werden Sie
einer Reihe von Begrenzungsballen zu tun, die Sie so sehr

NINTENDO 64
FEEL EVERYTHING

EUPHORIE.

NIEDERGESCHLAGENHEIT.

FURCHTLOSIGKEIT. Nur eines der Gefühle, die Sie beim Spielen mit 1080°Snowboarding erleben.

FREUDE.

FRUST.

ÜBERMUT.

ANGST.

ERNIEDRIGUNG.

AUSGELASSENHEIT.

ZORN.

bestimmte Gefühle. Jedes Mal, wenn Sie es spielen. Wenn Sie die Zuschauer toben hören, nachdem eine Ausgelassenheit erleben, die Sie vorher nicht für möglich hielten. Dann bekommen Sie es mit erniedrigen, daß Sie Gefühle empfinden, für die selbst wir noch keine Bezeichnung gefunden haben.

© 1998 Nintendo co., Ltd., TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

NHL BREAKAWAY

www.easports.com

If it's in the game, it's in the game.™

EA SPORTS

Software © 1998. NHL, National Hockey League, das NHL-Wappen sowie Name und Logo des Stanley Cup sind eingetragene Warenzeichen der National Hockey League und werden von Electronic Arts unter Lizenz verwendet. Alle hier verwendeten NHL-Logos und -Abzeichen sowie Team-Logos und -Abzeichen sind Eigentum der NHL und der jeweiligen Teams und dürfen ohne vorherige schriftliche Erlaubnis der NHL Enterprises, L.P. nicht reproduziert werden. © 1998 NHL. Offiziell lizenziertes Produkt der National Hockey League. National Hockey League Players' Association, NHLPA und das NHLPA-Logo sind Warenzeichen der NHLPA und werden von Electronic Arts Inc. unter Lizenz verwendet. Offiziell lizenziertes Produkt der NHLPA. Electronic Arts, das Electronic-Arts-Logo, EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo und "If it's in the game, it's in the game" sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und PS sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.

N-ZONE

UNABHÄNGIG ▪ KRITISCH ▪ KOMPETENT

DICKER, AKTUELLER, BESSER!

Treue N-Zone-Kenner dürften von dieser Ausgabe überrascht sein. Betrug der Heftumfang vor Jahresfrist gerade einmal 68 Seiten (an denen ein fester und drei freie Redakteure arbeiteten), so können wir mit Stolz darauf verweisen, daß diese Ausgabe einen Umfang von 92 Seiten und exklusive Konsolenaufkleber zu bieten hat. Daß der Preis stabil geblieben ist und nun fünf feste Redakteure am redaktionellen Inhalt arbeiten, haben wir einzig und alleine euch zu verdanken. Ihr habt dafür gesorgt, daß sich N-Zone zum mit Abstand erfolgreichsten Magazin zum Thema Nintendo entwickelt hat. Unsere Art, „Danke" zu sagen, beschränkt sich ausnahmsweise nicht nur auf einen einmalig erweiterten Heftumfang, sondern es gibt auch eine spezielle Weihnachtsüberraschung für alle Abonnenten! Diese (und alle, die in den nächsten zehn Tagen abonnieren) erhalten mit der Ausgabe 12/98 das 30-minütige Nintendo 64-Video nach Hause geliefert! Als Abrundung des hoffentlich erfreulichen Editorials sei erwähnt, daß wir in dieser Ausgabe Hits wie Turok 2, F-Zero X, NHL 99 oder Extreme G 2 testen.

Hans Ippisch
Chefredakteur

Mit 4 Postern, N64-Aufklebern & 4 Sammelkarten!

INHALT

ANGESPIELT

FIFA 99	Konkurrenz für ISS98?	13
NBA Jam 99	Dunking in HiRes	14
NFL Quarterback 99	Football Deluxe	15
Star Wars: Rogue Squadron	Krieg der Sterne Teil 2	10
Zelda: Ocarina Of Time	Neue Bilder!	12

TESTS

Extreme G 2	Besser als der Vorgänger?	28
F-Zero X	Die Rennspiel-Referenz	32
Glover	Niedlich & Gut	38
Holy Magic Century	Rollenspiel für Anfänger	62
Nascar 99	EAs N64-Rennspiel-Debüt	34
NFL Blitz	Arcade-Football	64
NHL 99	Powerplay von EA	36
Penny Racers	Mario Kart-Clone + Editor	64
Silicon Valley	DMAs neuer Streich	60
Starshot	Infogrames im All	58
Turok 2: Seeds Of Evil	4 Seiten-Megatest	24
WCW/NWO Revenge	Die Wrestling-Referenz	56

POSTER

Silicon Valley I	39-42
Turok 2-Starschnitt, Teil 3	43-46
Extreme G 2	47-50
Silicon Valley II	51-54

SAMMELKARTEN

1080° Snowboarding	91/92
Cruis'n World	91/92
F-1 World Grand Prix	91/92
NFL Blitz	91/92

SPIELENEWS

Jet Force Gemini	8
Fighting Force 64	7
NBA Live 99	8
Legend Of River King	6
Mission: Impossible	8
Pikachi Genku Dechu	6
Southpark	7
Turok 2	7
Vigilante 8	6
Virtual Pool 64	8
WipEout 64	8

SPIELELEXIKON

Über 250 Spiele auf 5 Seiten 16

NEWS

Aus den USA	8
Aus Japan	6
Game Boy-News	9
Nachgefragt bei...	7
Kurz & Knapp	9
Die Gimmicks	9

T&T: KOMPLETTLÖSUNGEN

Gex 64: Enter The Gecko	80
Mission: Impossible, Teil 2	70

T&T: CHEATS & CODES

Cruis'n World	69
Madden NFL 99	69
NFL Blitz	69

LESERTIPS

F-1 World Grand Prix	88
Iggy's Reckin' Balls	88

RUBRIKEN

Chart-Attack	22
Impressum	89
Kleinanzeigen	86
Leserbriefe	66
Vorschau	90

EXTREME G 2 28

Der Vorgänger war umstritten – schafft es Acclaim nun mit Extreme G 2, die anspruchsvollen Rennspiel-Fans zufriedenzustellen? Wir klären euch in Deutschlands erstem XG2-Test darüber auf!

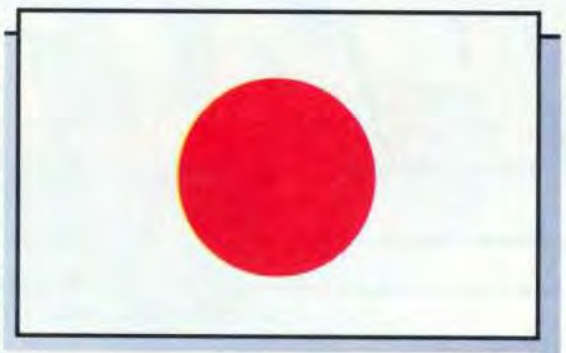
TUROK 2 24

Endlich! Wir unterzogen das langerwartete Action-Monster dem Härtetest und verraten auf vier prachtvollen Seiten alles über den ersten 4 MB-HiRes-Knaller!

F-ZERO X 32

Rennspiele gibt es viele, doch die F-Zero-Reihe ist und bleibt einzigartig. Wieso das Game trotz dürftiger Randbebauung einfach grandios ist, zeigen wir in unserem Test!

Es kam wie erwartet: Nachdem F-Zero X und Pocket Monster Stadium nacheinander den zweiten Platz der japanischen Konsolencharts für alle Systeme erobern konnten, kehrte das gewohnte Bild im Nintendo 64-Business zurück. Das Nintendo 64 fiel auf einstellige Marktanteile zurück, allerdings nicht ohne Aussicht auf Besserung, denn in den nächsten Monaten erscheint eine ganze Reihe von hochkarätigen Titeln, die insbesondere im Rollenspiel-lastigen Japan für Furore sorgen dürften. Zelda soll nun endgültig am 21. November erscheinen, gefolgt vom Pocket Monster-Game Pikachu Genki Dechu und zwei RPG-Hits.



Nachschub für Rollenspieler!

Rollenspiel-Fans dürfen aufatmen, und zwar aus drei Gründen: Zum einen wird Zelda nun endlich am 21. November in Japan (und kurze Zeit später hierzulande) erscheinen, außerdem arbeiten zwei weitere Firmen an vielversprechenden Projekten. Bei Pack-In-Software ist beispielsweise Legend of the River King in der Mache. Nach Angaben der Entwickler handelt es sich um eine Mischung aus RPG-Story und Fischfang-Simulation. Es ist allerdings fraglich, ob dieser Titel es nach Europa schafft, in Japan soll er zumindest noch im Dezember erscheinen. Gleiches gilt für Ogre Battle 3, an dem Quest – wie bereits mehrmals berichtet – arbeitet. Bei diesem Titel müßt ihr taktische Gefechte, die durch eine Fantasy-Story verbunden sind, bestreiten. Veteranen erinnern sich vielleicht noch an den beliebten SNES-Vorgänger. Bei diesem Titel bestehen übrigens durchaus gute Chancen, daß er auch in Europa erscheinen wird.

Das Pocket Monsters-Spiel Pikachu Genki Dechu wird am 12. Dezember in Japan veröffentlicht.

Die Rückkehr der Pocket Monster

Wie einflußreich die Pocket Monster-Reihe in Japan ist, hat sich kürzlich erst mit Pocket Monster Stadium gezeigt, das dem Nintendo 64 problemlos zumindest vorübergehend zu einer Verdoppelung des Marktanteils verhalf. Der nächste Teil der in Japan so populären Pocket Monsters-Serie heißt nun Pikachu Genki Dechu und wird eine Besonderheit bieten: Mittels eines speziellen Mikrofons – welches zum Lieferumfang gehört – soll es möglich sein, direkt mit seinem Monster zu kommunizieren. Spiel und Mikro sollen zusammen weniger als 10.000 Yen kosten. Es müßte schon mit dem Teufel zugehen, wenn nicht auch dieser Titel den Sprung an die Spitze der Charts schafft.

Die Besonderheit von Pikachu Genki Dechu ist das beigepackte Headset.

Legend Of River King ist eine Mischung aus Rollenspiel und Angelsimulation.

Was erscheint demnächst?

Zum Abschluß gibt es wie gewohnt eine Übersicht über die wichtigsten demnächst anstehenden Veröffentlichungen in Japan. Gutsortierte Import-Händler sollten diese Spiele wenige Tage nach dem Release im Programm führen: 23.10.98: Kiratto Kaiktsu! 64; Oktober: Let's Smash Tennis; 21.11.98: Zelda: Ocarina Of Time; November: Knife Edge, 64 Oozumo 2; Dezember: Pikachu Genki Dechu, Doraemon 2, Twisted Edge, Snowspeeder, Harvest Moon 64, The Legend Of River King

Definitiv: Am 21. November wird Zelda nun endlich in Japan erscheinen.

Preissenkung & 4 MB-Erweiterung

N64-VIDEO IM FACHHANDEL!

Dieses N64-Video gibt es entweder im Fachhandel oder als Weihnachtsüberraschung für alle N-Zone-Abonnenten. Wer jetzt abonniert, kann das Video auch als Prämie abgreifen.

Ende Oktober bringt Nintendo ein kostenloses Video mit Szenen aus den kommenden Highlights heraus. Insgesamt werden 20 Spiele vorgestellt, darunter die Titel The Legend of Zelda: Ocarina of Time, 1080° Snowboarding, F-Zero X, Star Wars: Rogue Squadron, Turok 2 und International Superstar Soccer 98. Die Länge des Videos beträgt 30 Minuten und es werden 400.000 Stück davon an den Handel ausgeliefert. Wer allerdings gemäß des Murphy-Gesetzes wieder einmal zu spät in den Laden kommt und kein Video mehr abgreifen kann, darf auftatmen: Alle N-Zone-Abonnenten bekommen dieses Video als spezielle Weihnachtsüberraschung mit der Ausgabe 12/98 nach Hause geschickt. Wer noch nicht Abonnent ist, aber in den nächsten zehn Tagen abonniert, bekommt das N64-Video wahlweise sogar als Abo-Prämie zugesandt. Ihr seht also, daß es sich lohnt, N-Zone-Abonnent zu sein. *(mm/hi)*

Vigilante 8

VIGILANTE 8 ROLLT AN!

Schick! Dank 4 MB-Memory Expansion läuft Vigilante 8 sogar im HiRes-Modus.

Mit Vigilante 8 hat Activision einen hochgradig interessanten Titel in Vorbereitung. Mit einem Einsatzkommando der Zukunft geht es mit aufgemotzten und schwer bewaffneten Wagen gegen böse Buben. Der Titel hält sich dabei an den Stil der 70er Jahre und bietet Multiplayer-Support für bis zu 4 Spieler. Dem derzeitigen Trend folgend kann eine hohe Auflösung von 640x480 dargestellt werden, wenn eine 4 MB-Speichererweiterung benutzt wird. In Deutschland soll das Spiel Anfang 1999 erscheinen. *(mm)*

Bis zu vier Spieler gleichzeitig dürfen sich auf die abwechslungsreichen Pisten begeben.

Offensichtlich geht auch im 2-Spieler-Modus nichts von der Detailtiefe der Grafik verloren.

Fighting Force 64

FIGHTING FORCE 64 KOMMT NICHT!

Für alle Beat 'em Up-Fans haben wir leider eine schlechte Nachricht: Das an Final Fight und Double Dragon angelehnte Fighting Force 64 wird entgegen ursprünglicher Pläne leider nicht in Europa erscheinen. „Wir glauben nicht, daß es in Europa für Fighting Force 64 einen Markt gibt. Wir werden das Spiel jedoch in den USA anbieten. Spieler in Europa scheinen nach Titeln mit mehr Spieltiefe zu verlangen", meint Eidos' Chief Executive Mike McGravey. Dem kann man eigentlich nichts hinzufügen, außer daß Eidos weiterhin an Michael Owens World League Soccer '99 arbeitet, das im nächsten Frühjahr erscheinen soll. *(hi)*

Schade: Fighting Force 64 wird leider nicht in Europa erscheinen!

TUROK 2

MODUL IN BLACK

Der besondere Stellenwert von Turok 2 wird an einem weiteren Merkmal überaus deutlich: Der heißbegehrte Titel, den wir auf den Seiten 24 bis 27 testen, wird nämlich als edles, schwarzes Modul ausgeliefert. *(mm)*

Edel: Das Modul von Turok 2 wird komplett in Schwarz gehalten sein.

South Park

NEUES VON IGUANA

Wenn Iguana an einem Titel arbeitet, sollte man aufhorchen, schließlich kann die texanische Acclaim-Tochter auf Hits wie Turok, NFL Quarterback Club 98, Iggy's Reckin' Balls oder All Star Baseball '99 zurückblicken. Der neueste Titel basiert auf einer in den USA äußerst populären Fernsehserie namens South Park, die mit schrägem Humor in Simpsons-Manier begeistert. Die simple Optik der Serie wird bei der N64-Version glücklicherweise nicht einfach übernommen, sondern mit brillanten Grafikeffekten und der leistungsfäigen Grafik-Engine von Turok 2 kombiniert. Das Ergebnis ist ein humorvolles 3D-Action-Game, in dem man in der Rolle von Kyle, Stan oder Kenny sechs Abenteuer erleben darf, die auf der Serie basieren. In Deutschland soll das Spiel im kommenden Frühjahr erscheinen. *(hi)*

South Park-Kenner aufgepaßt: In Iguanas Umsetzung kommen alle Helden aus der Serie vor.

Die flache Zeichentrick-Optik von der South Park-TV-Serie wird von Iguana in eine schicke 3D-Grafik verpackt.

Was bewegt die Nintendo 64-User derzeit? Welche Fragen beschäftigen die Fans in aller Welt. In unserer brandneuen Rubrik fühlen wir den Firmen-Vertretern auf den Zahn und entlocken ihnen im monatlichen Exklusiv-Interview zuverlässige Infos und heiße Fakten. Diesmal stand uns Wolfgang Ebert, seines Zeichens Product Analyst bei Nintendo Of Europe, Rede und Anwort. Wenn ihr wissen wollt, was es mit Zelda oder der 4 MB-Memory Expansion auf sich hat, werdet ihr auf dieser Seite bestens informiert.

Wolfgang Ebert von Nintendo Of Europe klärte uns über die heißesten Nintendo-Fragen auf.

N-ZONE *Als Kenner der Nintendo-Szene ist man verwundert. Bewarb Nintendo seine Produkte bislang im Kinderprogramm, so gibt es nun Spots im Kino und im Abendprogramm zu sehen. Welche Ziele verfolgt Nintendo mit dieser Taktik?*

Wolfgang Ebert: *Das ausgezeichete Softwareangebot für Nintendo 64 wird immer vielfältiger und somit für Videospielfans aller Altersgruppen interessant. Speziell die älteren Teenager und jungen Erwachsenen bevorzugen realistische Sport-, Action-, Abenteuer- und Rennspiele. Mit den gerade erschienenen F-1 World Grand Prix und 1080° Snowboarding bieten wir bereits jetzt die idealen Spiele für diese Generation an. Und mit F-Zero X und The Legend of Zelda: Ocarina of Time wird diese Position noch weiter ausgebaut.*

N-ZONE *Die Speichererweiterung sorgt bei Spielen wie Turok 2 und Star Wars: Rogue Squadron für ungeahnte Qualitätssprünge! Wann und zu welchem Preis wird die 4 MB-Memory Expansion in Deutschland erscheinen?*

WE: *Das Expansion Pak wird rechtzeitig noch in diesem Jahr veröffentlicht, damit diese Titel in ihrer ganzen Pracht gespielt werden können.*

N-ZONE *Welche Spiele werden die Speichererweiterung künftig unterstützen?*

WE: *Die Entwickler sind bereits sehr vertraut mit diesem Zubehör. Auch wenn wir heute noch keine einzelnen Titel benennen, so bin ich mir sicher, daß wir hier eine ähnliche Entwicklung wie bei dem Rumble Pak haben werden. Dieser spaßige Zusatz hat sich seit der Veröffentlichung im Oktober letzten Jahres fest etabliert und wird bei allen relevanten Spielen eingesetzt. Genauso werden im Laufe des nächsten Jahres sehr viele Spiele das Expansion Pak unterstützen.*

N-ZONE *Viele vermuten, daß die Speichererweiterung ein Überbleibsel aus dem immer wieder verschobenen 64DD-Projekt ist. Wird das Zusatzlaufwerk denn irgendwann einmal in Deutschland erscheinen?*

WE: *Derzeit gibt es keine konkreten Pläne für eine Veröffentlichung in USA oder Europa. Einer der Gründe dafür liegt in dem gesunkenen Preis der Chips, die in den Spielmodulen Verwendung finden. So sind wir beispielsweise heute in der Lage, das speicherintensive „The Legend of Zelda: Ocarina of Time" zu einem vergleichsweise günstigen Preis anzubieten. Demnächst werden wir noch viele, außergewöhnlich umfangreiche Spiele auf Nintendo 64 erleben.*

N-ZONE *Mit welchen Spielehits können wir 1999 definitiv rechnen? Gibt es schon aussagekräftige Release-Daten?*

WE: *Derzeit laufen die Vorbereitungen für das letzte Quartal '98 auf Hochtouren, für 1999 dagegen haben wir noch keine definitiven Erscheinungstermine. Allerdings gibt es einige Titel, von denen man im nächsten Jahr sicherlich noch sehr viel hören wird, z. B. Jet Force Gemini oder Perfect Dark.*

N-ZONE *Die Frage aller Fragen zum Schluß: Wann erscheint The Legend of Zelda: Ocarina of Time in Deutschland?*

WE: *Den ganzen Oktober verbringen 3 Personen von Nintendo of Europe in Japan, um die deutsche Übersetzung der Bildschirmtexte vorzunehmen. Gleichzeitig wird in Großostheim fieberhaft an dem passenden Spieleberater, der separat erhältlich sein wird, gearbeitet. Das fertige Spiel wird im Dezember – rechtzeitig vor Weihnachten – im Handel sein.*

Daß man als echter Nintendo 64-Freak unsere monatliche USA-Rubrik nicht versäumen darf, wird unglücklicherweise diesen Monat von Eidos unter Beweis gestellt. Gerade als man dachte, daß der europäische Nintendo-Markt ebenso wichtig sei wie der amerikanische, wurden die jüngsten Restrukturierungspläne von Nintendo in Europa in Frage gestellt: Aus uns ehrlich gesagt nicht ganz nachvollziehbaren Gründen wird nämlich Fighting Force 64 entgegen ursprünglicher Pläne nicht mehr in Europa, sondern nur noch in den USA veröffentlicht. Dies ist leider kein Einzelfall – allerdings werden die wichtigsten Spiele auch weiterhin hierzulande veröffentlicht.

Sportlich!

Weihnachten wird dieses Jahr noch schöner: Zwar gibt es auf dem Nintendo 64 bereits einige Basketballspiele, aber bis auf NBA Courtside war die Qualität noch nicht sonderlich überragend. Mit NBA Live 99 betritt nun endlich auch EA Sports die Bühne und verspricht authentische Kader und Uniformen, „echte" Gesichter, eine ausgeprägte KI (= Künstliche Intelligenz) und eine feine Grafik. Es wird interessant sein, das Duell zwischen NBA Live 99 und NBA Jam 99 zu verfolgen, von dem wir euch in einer der nächsten Ausgaben berichten werden.
Ähnlich erfreulich wie das Basketball-Debüt von EA ist auch die Tatsache, daß Crave gerade an dem ersten Billardspiel für das Nintendo 64 arbeitet. Virtual Pool 64 hat als Spielmodi Pool Hall, Billard Club Tournament, Regional Tournament und World Championships anzubieten.

Vielversprechend: Electronic Arts betritt mit NBA Live 99 erstmals das N64-Parkett.

Crave arbeitet an Virtual Pool 64, dem ersten Billard-Spiel für N64.

Überraschung!

Wenn eine 100-prozentige Sony-Tochter ein Nintendo 64-Spiel produziert, dürfte man davon ausgehen, daß es Probleme geben wird. So gesehen ist es nicht überraschend, daß das von Psygnosis entwickelte WipEout 64 nun von Midway veröffentlicht wird. Anzumerken bleibt hier noch, daß Midways Produkte in Deutschland nicht mehr von GT Interactive, sondern von Konami vertrieben werden.
Last but not least bleibt festzuhalten, daß Infogrames nach mehr oder weniger erfolgreichen Spielen wie MRC, Wetrix und Fighter Destiny mit Mission: Impossible endlich der große Wurf auf dem Nintendo 64 gelang. Die Filmumsetzung verkaufte sich nämlich mittlerweile mehr als eine Million mal, womit sie eines der erfolgreichsten Third Party-Spiele aller Zeiten wurde. Hierzu paßt auch die Tatsache, daß sich das Spiel in den aktuellen Lesercharts ebenfalls sehr hoch plazieren konnte, womit so manche durchnittliche Wertung der Fachpresse wohl in Frage gestellt wird.

Überraschung: Midway wird nun WipEout 64 von Psygnosis weltweit vertreiben.

Gratulation an Infogrames: Von Mission: Impossible wurden bereits über 1 Million Einheiten verkauft.

Was kommt demnächst?

Zum Abschluß gibt es wie gewohnt eine Übersicht über die demnächst anstehenden Veröffentlichungen in den USA: 26.10.98: F-Zero X; 28.10.98: WCW/NWO: Revenge; November: Turok 2; 10.11.98: NBA Live 99, WipEout 64; 15.11.98: Top Gear Overdrive, Fighting Force; 23.11.98: FIFA 99

Jet Force Gemini
RARES KNALLER FÜR 1999

Kurz nach Redaktionsschluß erreichten uns brandneue Screenshots zu Jet Force Gemini von Rare. Die Mixtur zwischen Banjo-Kazooie und Perfect Dark wird zwar erst 1999 erscheinen, sorgt jedoch schon jetzt für Aufsehen. Das knallige Spielprinzip greift zwar zahlreiche Elemente aus legendären Shoot 'em Ups auf, allerdings wird das Ganze mit kuriosen Comic-Figuren und knallbunten Optiken in Szene gesetzt, womit die Gefahr einer Indizierung von vornherein ausgeschlossen scheint. *(hi)*

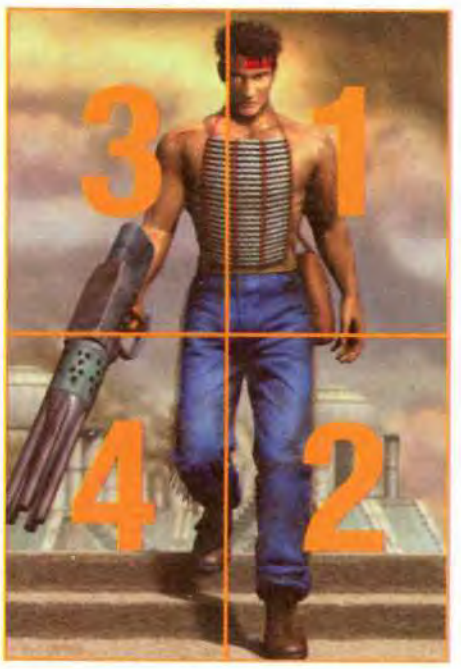
Der Hund befindet sich gerade auf der Flucht vor einem gefährlichen Roboter.

Dieses Bild läßt vermuten, daß auch Plattform-Elemente beim Spieldesign verwendet werden.

Vorsicht! Wenn man nicht aufpaßt, stürzt man in die brodelnde Lava.

So geht's!
DER TUROK 2-STARSCHNITT

Wie versprochen bringen wir euch in dieser Ausgabe den dritten Teil des riesigen Turok 2-Starschnitts. Wer die ersten beiden Ausgaben versäumt hat, kann diese mit dem auf Seite 63 abgedruckten Coupon nachbestellten. Beeilt euch allerdings mit dem Nachbestellen, denn der Vorrat ist begrenzt.



In dieser Ausgabe ist der dritte Teil des Riesenstarschnitts enthalten. Hier seht ihr, was noch kommen wird.

So geht's!

DIE EXTREME G 2-AUFKLEBER

Die N64-Konsolenaufkleber findet ihr auf der Umschlagklappe.

Dank der grandiosen Resonanz auf die Turok 2- und Mission: Impossible-Aufkleber der letzten Ausgaben liefern euch mit dieser N-Zone schicke Extreme G 2-Sticker.

1. Biegt die Heftklammern auf und nehmt dann die Umschlagklappe vom Heft. Biegt die Heftklammern anschließend wieder zu.

2. Löst die Aufkleber einzeln und klebt sie der Reihe nach auf den dafür vorgesehenen Platz. Beginnt mit den beiden kleinen, um ein Gefühl dafür zu bekommen.

3. Versucht, die seitlichen Aufkleber mittig und symmetrisch zu plazieren. Orientiert euch beim linksseitigen Aufkleber an dem aufgedruckten On/Off-Symbol, das ihr direkt über der entsprechenden Gehäuseprägung plaziert. Den rechtsseitigen Aufkleber müßt ihr nun auf der gleichen Höhe anbringen.

4. Fertig! Wollt ihr die Aufkleber eines Tages wieder entfernen (um neue anzubringen), so könnt ihr die neuen entweder direkt draufkleben oder aber ihr zieht die alten Aufkleber vorsichtig ab.

KURZ & KNAPP +++

4 MB-Cartridge von Nintendo: Der bekannte Zubehör-Hersteller InterAct wird bereits im Oktober eine 4 MB RAM-Erweiterung für das Nintendo 64 veröffentlichen – zumindest in den Staaten. Der Preis soll circa 30 $ betragen. Ein deutscher Erscheinungstermin für die Erweiterung liegt leider noch nicht vor.

Assault kommt also doch: Telstar arbeitet gerade an einer Nintendo 64-Umsetzung von Assault. Der Titel ist unlängst auf der PlayStation erschienen und bietet furiose Action im Stile der Contra/Super Probotector-Serie. Den deutschen Vertrieb übernimmt Konami.

Rush 2: Extreme Racing: Mit 11 Strecken, 16 Fahrzeugen und überarbeiteter Grafik kommt Rush 2: Extreme Racing USA (Midway) ins Rollen. Der Rennverlauf soll geradliniger sein; Freunde von Sprüngen und Überschlägen kommen bei der Stunt-Strecke auf ihre Kosten und sollen ihr Fahrzeug mit gutem Timing sogar auf zwei Räder stellen können. In Deutschland kommt das Spiel über Konami im 1. Quartal '99.

Es ist nicht mehr zu übersehen: Die Game Boy Camera, der Game Boy Printer und nicht zuletzt der Color Game Boy hauchten dem Handheld-Markt neues Leben ein. Dies ist auch unseren monatlichen Zeugnis-Auswertungen zu entnehmen, in denen noch vor einem Jahr stets mehr als fünfzig Prozent für eine Abschaffung dieser Rubrik votierten, während damals nur knapp über 40 Prozent für die Streichung der SNES-Rubrik stimmten. Mittlerweile ist die Situation so, daß über 80 Prozent gegen eine SNES-Rubrik sind und nur noch 25 Prozent die GB-Rubrik aus dem Heft verbannen wollen.

Neue Spiele im Anmarsch!

Im November ist es endlich soweit: Der Farb-Game Boy wird endlich in Deutschland erscheinen.

Welche Highlights Nintendo für den Game Boy in Vorbereitung hat, haben wir euch bereits in der letzten Ausgabe verraten. (Wer es verpaßt hat: Die Rede ist von Quest for Camelot, Tetris DX, Wario Land 2, Zelda u. a.) Diesen Monat wollen wir euch über die spektakulären Veröffentlichungen von Acclaim und Konami auf dem Laufenden halten, die sich mit populären Umsetzungen einen Stück vom Game Boy-Kuchen abschneiden wollen. Der wohl namhafteste Titel ist zweifellos Turok 2 von Acclaim, das im Dezember erscheinen wird. Wer sich Hoffnungen auf einen heißen 3D-Shooter macht, sei gewarnt: Turok 2 ist auf dem Game Boy ein dem Vorgänger ähnelndes Jump& Run-Game mit Seitenperspektive. NBA Jam 99 hingegen ist kein flaches 2D-Spiel, sondern bietet durchaus ansehnliche 3D-Effekte. Damit kann Bust-a-Move 3 zwar nicht auftrumpfen, allerdings dürfte es Spielspaß in rauhen Mengen bieten.

Konami dreht auf!

Neben Monopoly und der Filmumsetzung Small Soldiers für den normalen Game Boy hat Konami gleich sechs Titel für den Color Game Boy in Vorbereitung. Geplant sind Int. Superstar Soccer 2, NFL Blitz, Rampage World Tour, Titus Jr., Roadsters und der vierte Teil einer indizierten Prügelspielreihe.

Heftig! Turok 2 kommt noch im Dezember für den Game Boy!

Aktuelle Charts

Zum Abschluß gibt es noch die neuesten Verkaufscharts aus Deutschland:

1. V-Rally C.E.	Infogrames
2. Mega Man 2	Capcom
3. Super Mario Land Clasic	Nintendo
4. Die Schlümpfe im Alptraumland	Infogrames
5. Super Mario Land 4	Nintendo
6. Lucky Luke	Infogrames
7. Hugo 2	Infogrames
8. Die Maus	Infogrames
9. Super Mario Land 3	Nintendo
10. Mickey's Dangerous Chase	Nintendo

3D-Shoot 'em Up, 1 Spieler, LucasArts

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

LucasArts schlägt zurück. War der erste Auftritt der Star Wars-Helden in der N64-Galaxie noch hinter den Erwartungen zurückgeblieben, soll Rogue Squadron jeden Jedi-Ritter begeistern. Geradlinige Action, verbesserte Technik und das unverwechselbare Star Wars-Ambiente sollen dem Titel beim Durchstarten helfen.

Bei der Eskortmission erregen vor allem die Wolkenfetzen am Himmel Aufmerksamkeit.

Bei den Texturen wird ein neuer Grad an Exaktheit erreicht, wie diese Felswand zeigt.

Im Gegensatz zu Star Wars: Shadows of the Empire werdet ihr diesmal nicht mit einem Genre-Mix konfrontiert. Rogue Squadron basiert auf dem beliebten Snowspeeder-Level des Vorgängers und baut dieses Kampfflieger-Konzept zu einem vollwertigen, actionlastigen Spiel aus. Die Handlung ist zwischen den ersten beiden Star Wars-Episoden angesiedelt. Zwar ist die Hintergrundgeschichte noch nicht im Detail bekannt, doch wird die Story wie bei einem Kinofilm mit dem Spielgeschehen entwickelt. Ein Beispiel: Während ihr schon in Luftgefechte verwickelt seid, werdet ihr angefunkt und beauftragt, eine wichtige Station zu verteidigen. Neben diesen dramatischen Wendungen wird es auch Mission-Briefings geben, in denen eure Primär- und Sekundärziele beschrieben werden.

Von Tatooine bis Kessel

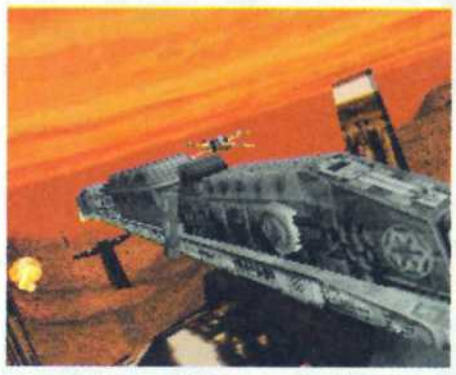
Der Kampf gegen das Imperium ist in 16 Abschnitte unterteilt und wird auf 15 verschiedenen Planeten ausgetragen. Neben den aus den Filmen bekannten Monden und Eiswüsten werdet ihr auch weniger bekannte Ecken des Star Wars-Universums besuchen. Als 3D-Schlachtfelder dienen unter anderem Kile II, Barkhesh, Mon-Calamari und Corellia, die Heimat von Han Solo. Da ihr nicht nur Seek & Destroy-Missionen bestehen, sondern auch taktische Ziele bombardieren oder einen Frachterkonvoi begleiten müßt, ist die Wahl des richtigen Raumschiffs von großer Bedeutung: Für Scharmützel mit TIE-Fightern sind die wendigen X-Wing-Flieger gut geeignet. Für die Jagd auf einen Sternenkreuzer oder die Vernichtung einer imperialen Radarstation solltet ihr hingegen mit einem A-, Y- oder V-Flügler losdüsen und zielsuchende Raketen an Bord nehmen.

Die imperiale Streitmacht wird mit einem gewaltigen Arsenal vertreten sein: Zerstörer, AT-AT/AT-ST-Kampfmaschinen und TIE-Fighter in diversen Varianten gehören ebenso dazu wie Roboter-Drohnen, Geschütztürme und hochgerüstete Festungen. Die Schergen des Lord Vader lauern euch in Canyons auf und veranstalten Treibjagden auf euch und eure Verbündeten. Ein Radar soll in hitzigen Laserduellen für die Übersicht sorgen. Ihr werdet den Trubel wahlweise aus der Verfolger- oder Cockpitperspektive erleben können. Es wird mehrere Schwierigkeitsstufen geben, so daß auch Veteranen auf ihre Kosten kommen.

Filmreifes Erlebnis

In Rogue Squadron werdet Ihr mit eurem Flieger über Städte und Wüsten, Kraterlandschaften und Küstengegenden donnern können. In einem Level müßt ihr zwischen Baumwipfeln, in einem anderen über der Wolkendecke manövrieren. Raumhäfen und Siedlungen setzen sich aus Hochhäusern, Türmen und Landeplätzen zusammen. Vom Antennenmast bis zum imperialen Festungskomplex hat LucasArts die 3D Landschaften im klassischen Star Wars-Design gehalten und dadurch die unverwechselbare Atmosphäre der Filmvorlagen eingefangen. Jeder Planet erhält durch unterschiedliche Bebauung

Rogue Squadron wird auch brisante Nachtmissionen enthalten.



Planet Kessel: Ihr jagt eine Fliegende Festung des Imperiums.

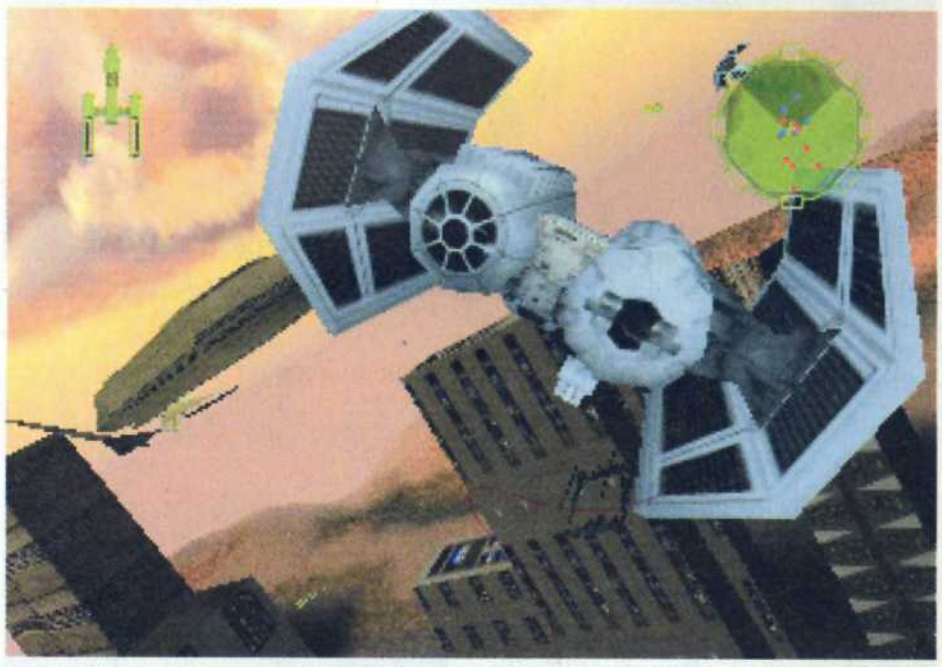
Der Y-Wing ist mit Ionenkanone und Bombenschacht bestens für den Angriff auf Bodenziele geeignet.

und Oberflächenbeschaffenheit seinen eigenen Charakter. Die Farbe des Himmels variiert von strahlendblau über orange bis violett und erzeugt somit jeweils eine eigene Stimmung.

Der technische Faktor

Den bisherigen Bildern nach zu urteilern hat Factor 5 eine hervorragende Engine programmiert. Opulente Grafik, hohe Sichtweite und die Effekte, die jeder mit Star Wars verbindet, könnten Rogue Squadron zum mitreißendsten Star Wars-Spiel der Videospielgeschichte machen. Die Fähigkeiten des N64 dürften so ausgereizt werden, daß ihr grelle Laser, glühende Turbinen und knallige Explosionen in toller Qualität miterleben könnt. Da das Spiel die 4 MB-Speichererweiterung unterstützt, könnt ihr euch mit dem Imperium in HiRes bekriegen. Zu hoffen bleibt, daß die von den deutschen Programmierern entworfene Grafik-Routine auch dann, wenn der Luftraum von einer Vielzahl an TIE-Fightern und Jägern belagert wird, konstante 30 Bilder pro Sekunde liefert. Die Begleitmusik von Chris Hülsbeck und eine klare Sprachausgabe dürften der Rebellion ebenfalls zum Sieg verhelfen. Original-Soundeffekte und Rumble Pak-Unterstützung sollten einen weiteren Anreiz bilden.

Florian Brich

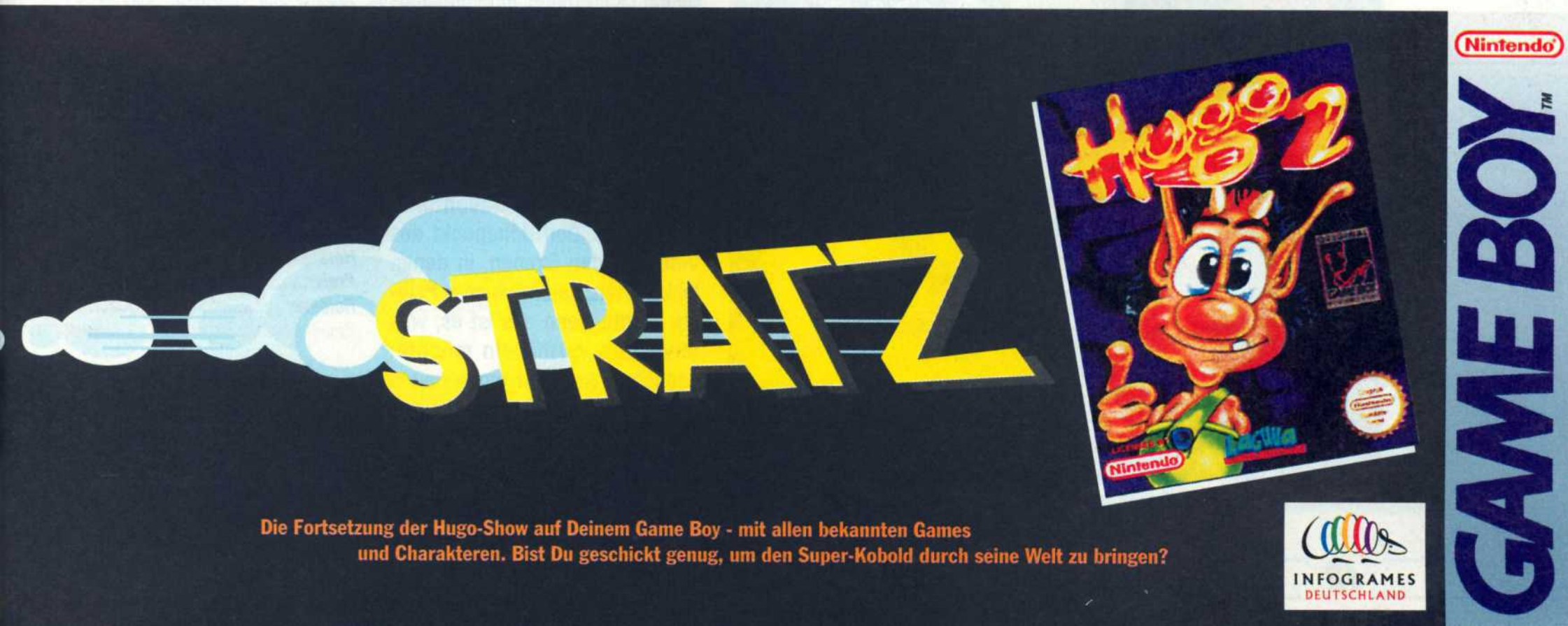


Ein TIE-Bomber in Nahaufnahme – man glaubt das Röcheln von Lord Vader zu hören, so nah fliegt das Raumschiff vorbei.

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Star Wars: Rogue Squadron
Genre:.....3D-Shoot 'em Up
Spieler:.....1
Levels:.....16
Rumble Pak-Unterstützung:.....Ja
Hersteller:.....LucasArts
Preis:.....tba.
Release:.....Dezember
Einschätzung:.....Sehr gut

Beurteilung: Wenn die Macht mit Factor 5 und LucasArts ist, wird euch dieser actionbeladene Titel das Star Wars-Feeling nach Hause bringen und das Warten auf den nächsten Kinofilm erträglicher machen.



Rollenspiel, 1 Spieler, Nintendo

ZELDA

Das schier unendliche Warten mündet hoffentlich bald in ein unendliches Spielvergnügen. Diesmal handelt der Zelda-Report von goldenen Modulen, Videos und vom Fischen.

In den USA wird es goldfarbene Zelda-Module geben, die in limitierter Stückzahl an Vorbesteller ausgeliefert werden sollen. Ob es diese Sammlerstücke auch in Deutschland geben wird und wenn ja, in welcher Stückzahl, ist noch unklar. Sollte es sie nicht geben, ist das jedoch kein Anlaß zur Trauer, denn die Modulfarbe sagt nichts über die Qualität des Titels aus. Diese ist, nachdem es mittlerweile neue Videosequenzen von Zelda gibt, aller Wahrscheinlichkeit nach bahnbrechend. So scheint es für jede Altersstufe, die ihr durchleben dürft, eigene Gegenstände wie Schilde oder Waffen zu geben. Link wird zudem immer gelenkiger: Er kann sich an Gittern entlanghangeln oder sich bei weiten Sprüngen an Felsvorsprüngen festhalten. Auf der Gegnerliste taucht neben Skeletten, Echsenmännern und Totenköpfen mit Spinnenbeinen nun auch ein drachenartiges Monster auf, das sich zu einer felsförmigen Kugel zusammenrollen kann. Doch werdet ihr im 64 Bit-Hyrule auch auf Verbündete treffen: Eine Feuerschlange, die in einer Lava-Höhle haust, war ebenso zu sehen wie ein Bajazzo-artiger Charakter, der zusammen mit Link einen Ausritt unternimmt. Es gibt Sequenzen, in denen Link vom Pferd aus mit Pfeilen Zielscheiben treffen muß. Und der Held wird mit einem Handschuh ausgerüstet sein, der wie ein Enterhaken in entfernte Felsen geschossen und wie eine Winde benutzt werden kann. Bekannt wurde überdies, daß in Zelda zahlreiche Minispiele enthalten sein werden. Eines davon gibt euch die Möglichkeit, in Teichen zu angeln. So etwas ist primär für den asiatischen Markt interessant, doch dürften auch Tests enthalten sein, die den westlichen Geschmack treffen. Gleißende Lichteffekte, eine unglaubliche Grafik und eine wahnwitzige Komplexität sollten Nintendo zu einem Top-Seller verhelfen. In Zelda wird es wohl mehr Bewegungsmöglichkeiten, Objekte und Charaktere geben als in allen bisherigen Action-Adventures zusammen. Den Höhepunkt des Videos bilden Szenen, in denen Link Gärten, Kammern oder Paläste betritt. Denn das ist es, was Miyamato vermitteln möchte: Jedesmal wenn ihr einen neuen Raum betretet, werdet ihr das Gefühl haben, in eine neue Welt vorzustoßen.

Florian Brich

Der junge Link bestaunt eine Festung und der Leser die Sichttiefe.

Imposanter Wasserfall, Link springt automatisch über Abgründe.

Diesem Monstrum müßt ihr eine Bombe ins Maul werfen!

Der Held bläst auf der Ocarina of Time.

Link beim Angeln. Bei diesem Minispiel soll das Rumble Pak gekonnt eingesetzt werden.

Wenn ein Gegner auftaucht, blinkt die Fee Navie rot.

ERSTER EINDRUCK

Titel: .....Zelda: Ocarina of Time
Genre:.....Rollenspiel
Spieler:.....1
Levels:.....tba.
Rumble Pak-Unterstützung: .....Ja
Hersteller:.....Nintendo
Preis:.....tba.
Release:.....Dezember
Einschätzung: .....Super

Beurteilung: Wenn Japan nicht in den kommenden Tagen im Meer versinkt, muß ich schon jetzt Urlaub für die Wochen nach dem Erscheinen von Zelda einreichen.

Fußball, 1-4 Spieler, Electronic Arts

FIFA 99

Das schwache Abschneiden der deutschen Elf bei der letzten WM hatte auch für EA Konsequenzen: Der letzte FIFA-Ableger Frankreich 98 verkaufte sich nicht so gut wie erwartet. Im neuen FIFA 99 setzt man daher wieder auf die bewährten Teams aus der Bundesliga und nicht auf die schlaffen Nationalkicker.

Artistische Einlagen wie dieser spektakuläre Fallrückzieher sollen jetzt noch beeindruckender ausfallen.

Zusätzlich zu den deutschen Mannschaften werden insgesamt 240 internationale Vereinsmannschaften aus 12 Ländern anwählbar sein. Diese können in 19 neu gerenderten Stadien ihre Matches austragen. Natürlich könnt ihr eine komplette Saison mit eurem Lieblingsteam spielen, aber auch drei eigens für FIFA 99 erstellte Pokalwettbewerbe und sogar die umstrittene Superliga warten auf euch. Steuerungstechnisch will man den Spieler noch besser und direkter ins Gameplay einbinden als bei den Vorgängern: Nun sollen Richtungsänderungen während der Bewegung möglich sein und die Ballkontrolle selbst leichter werden. Dazu kommen noch neue Aktionen, wie etwa das Vortäuschen einer Ballannahme oder aber die Möglichkeit, Bälle mit der Brust gefühlvoll zu stoppen. Im Bereich Grafik darf man zwar keine Quantensprünge erwarten, aber zumindest dezente Verbesserungen: So sollen neue – in Echtzeit berechnete – Licht- und

Da die Torhüter bei FIFA 99 halbautomatisch sind, könnt ihr deren Verhalten nun gezielt beeinflussen.

Eine dramatische Torszene aus einer der zahlreichen Perspektiven.

Schatteneffekte für noch mehr Realismus sorgen und eine erhöhte Frame-Rate einen flüssigeren Spielablauf gewährleisten. An die Unterstützung des Rumble Paks wurde diesmal auch gedacht: Derbe Fouls oder fiese Stürze sind nun somit doppelt schmerzhaft.

Marco Marzinkowski

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *FIFA 99*
Genre: ..... *Fußball*
Spieler: *1-4*
Levels: ..... *Entfällt*
Hersteller: ..... *Electronic Arts*
Preis: ..... *ca. DM 149,-*
Release: ..... *Ende 1998*
Einschätzung: ..... *Super*

Beurteilung: Natürlich dürfen erneut keine größeren Innovationen erwartet werden, die zahlreichen Detailverbesserungen könnten FIFA 99 dennoch zum Tabellenführer machen.

Basketball, 1-4 Spieler, Acclaim

NBA JAM 99

Ein großer Basketball-Titel ist auf dem Weg auf euer N64. Diejenigen, die die NBA Jam-Serie von anderen Systemen kennen, dürften jedoch erstaunt sein: Schon die ersten Eindrücke zeigen, daß das vormals aktionsgeladene Arcade-Basketball zu einer vollwertigen Simulation herangewachsen ist.

Mit der umfassenden Replay-Funktion könnt ihr euren Team-Mitgliedern ins Gesicht schauen.

Ungewohntes für Veteranen: Der taktische Einschlag wird schon durch die Auflistung der Spielerattribute deutlich.

War bei den früheren NBA Jam-Titeln nur die Zwei-gegen-Zwei Variante möglich, marschieren bei der Neuauflage Fünfer-Teams auf das Parkett. Und mit der Zahl der Feldspieler ist auch die Bandbreite der Optionen erheblich ausgeweitet worden. Neben den klassischen Turnier- und Saison-Modi wird auch ein Shoot-out-Wettbewerb anwählbar sein, in dem ihr unter Zeitdruck möglichst viele 3-Punkte-Würfe von verschiedenen Kreispositionen aus erzielen müßt. Ihr dürft in drei Schwierigkeitsstufen antreten (Rookie, Superstar, Allstar) und bis hin zur Geschwindigkeit der Spieluhr das komplette Setting auf eure Wünsche abstimmen. Im Gegensatz zum Vorgänger brennt bei NBA Jam 99 nicht gleich der Ball. Nach der Teamwahl laufen eure Spieler TV-gerecht zum Warmwerfen auf, sie nehmen Aufstellung im Feld und finden sich erwartungsgemäß erst danach am Mittelkreis ein.

Das Spielgeschehen orientiert sich an dem, was wöchentlich für Spannung in den großen US-Arenen sorgt: Im Handgemenge unter dem Korb kann es zu Verletzungen kommen, gegen Spielende macht sich Erschöpfung breit und Regelverstöße werden sofort geahndet. Ihr solltet also wissen, wie lange ihr den Ball in welcher Zone halten dürft, und das Wechseln der Spieler nicht vergessen, sonst räumt der Computergegner ab. In puncto Grafik will Acclaim die gesammelte N64-Erfahrung ausspielen: Auf dem blankpolierten Feld machen fein animierte Athleten Jagd auf spektakuläre Korbleger. Die NBA-Stars im Spiel sind ihren Vorbildern sehr genau nachempfunden. So werden etwa Unterschiede in der Körpergröße berücksichtigt und bei nahen Kameraperspektiven könnt ihr die Gesichter erkennen. Sprünge und Dunks sehen sehr realistisch aus; schubst ihr euren Bewacher auf den Boden, zieht er im Fallen die Beine hoch. Wird an der leicht kantigen Grafik noch gefeilt und erhält die Spielgeschwindigkeit einen weiteren Boost, kann Acclaim ein 3-Punkte-Wurf gelingen.

Florian Brich

Authentische Spielerphotos tragen zur Atmosphäre bei.

Interessante Neuerung: Beim Freiwurf werden Korb und Ball vergrößert eingeblendet.

ERSTER EINDRUCK

Titel: .....NBA Jam 99
Genre: .....Basketball
Spieler: 1-4
Levels:.....tba.
Rumble Pak-Unterstützung .....Ja
Hersteller: .....Acclaim
Preis: .....ca. DM 109,-
Release:.....Dezember
Einschätzung: .....Gut

Beurteilung: NBA Jam 99 hat mit realistischem Gameplay und hochauflösender Grafik das Zeug dazu, den Sprung vom erfolgreichen Arcade-Titel zur erfolgsversprechenden Simulation zu schaffen.

Football, 1-4 Spieler, Acclaim

NFL QUARTERBACK '99

Mit gestochen scharfer Optik und akkuratem Gameplay versetzte NFL Quarterback '98 Spieler und Presse gleichermaßen in Erstaunen. Ob Acclaim diesen Erfolg noch toppen kann, lest ihr im folgenden.

Der Nachfolger unserer Football-Referenz wird mit allen bekannten Optionen ausgestattet sein und bietet darüber hinaus weitere Besonderheiten. Im Transfer- und Management-Bereich grinsen euch die Stars der NFL von digitalisierten Spielerkarten entgegen. Zudem könnt ihr euer eigenes Team mit dem Spieler-Editor jetzt noch detaillierter generieren: Für die Defense-Line lassen sich Charaktere entwerfen, die bis zu mehrere hundert Kilo wiegen – und auch so aussehen. Außerdem könnt ihr auf dem Shirt-Rücken euren Namen aufdrucken. Auch das Erstellen von noch raffinierteren Playbook-Taktiken soll möglich sein. Der Szenario-Modus erlaubt euch, 32 historische Begegnungen nachzuerleben oder eigene Spielsituationen zu entwickeln. Mit dem Superbowl-Tribut – einer Beschreibung der berühmtesten SB-Duelle samt abgebildeter Eintrittskarten – wird der Realismus auf die Spitze getrieben. Aus diesem Feature dürften allerdings nur NFL-Fanatiker einen Nutzen ziehen. Da der Titel für die USA von höchster Wichtigkeit ist, quetschen Iguana ein weiteres Mal alles aus dem N64 heraus. Obwohl die uns gezeigte Version noch ohne die 4 MB-Erweiterung lief, waren Intro, Grafik und Animation schon jetzt vom Feinsten. Vom Kicker bis zum Quarterback – jede Bewegung paßt. Bei den Teambesprechungen klatschen die Spielführer in die Hände, vor dem Anstoß seht ihr, wie die Defense die Füße in den Boden rammt, und getackelte Receiver stützen sich beim Aufstehen mit den Händen ab. Nimmt man noch die vielversprechenden Sounds und die gesteigerte Computerintelligenz hinzu, kann man nur bedauern, daß diese Sportart in Deutschland so wenig Beachtung findet.

Florian Brich

Football ist kein Schönwettersport: Auch im strömenden Regen müßt ihr antreten.

Selbst Schattenwurf und Körperproportionen stimmen bei NFL QB '99.

Die Gegnerstrategien werden von dem Offensive Director der NY Jets entworfen.

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....NFL Quarterback '99
Genre:.....Football
Spieler: 1-4
Levels: .....Entfällt
Rumble Pak: .....Ja
Hersteller: .....Acclaim
Preis: .....ca. DM 109,-
Release:.....November
Einschätzung: .....Super

Beurteilung: Durch die mittlerweile bestätigte Unterstützung der 4 MB-Erweiterung dürfen sich NFL-Kenner auf eine noch flüssigere Grafik und spielstarke Computer-Teams freuen.

HONK?!

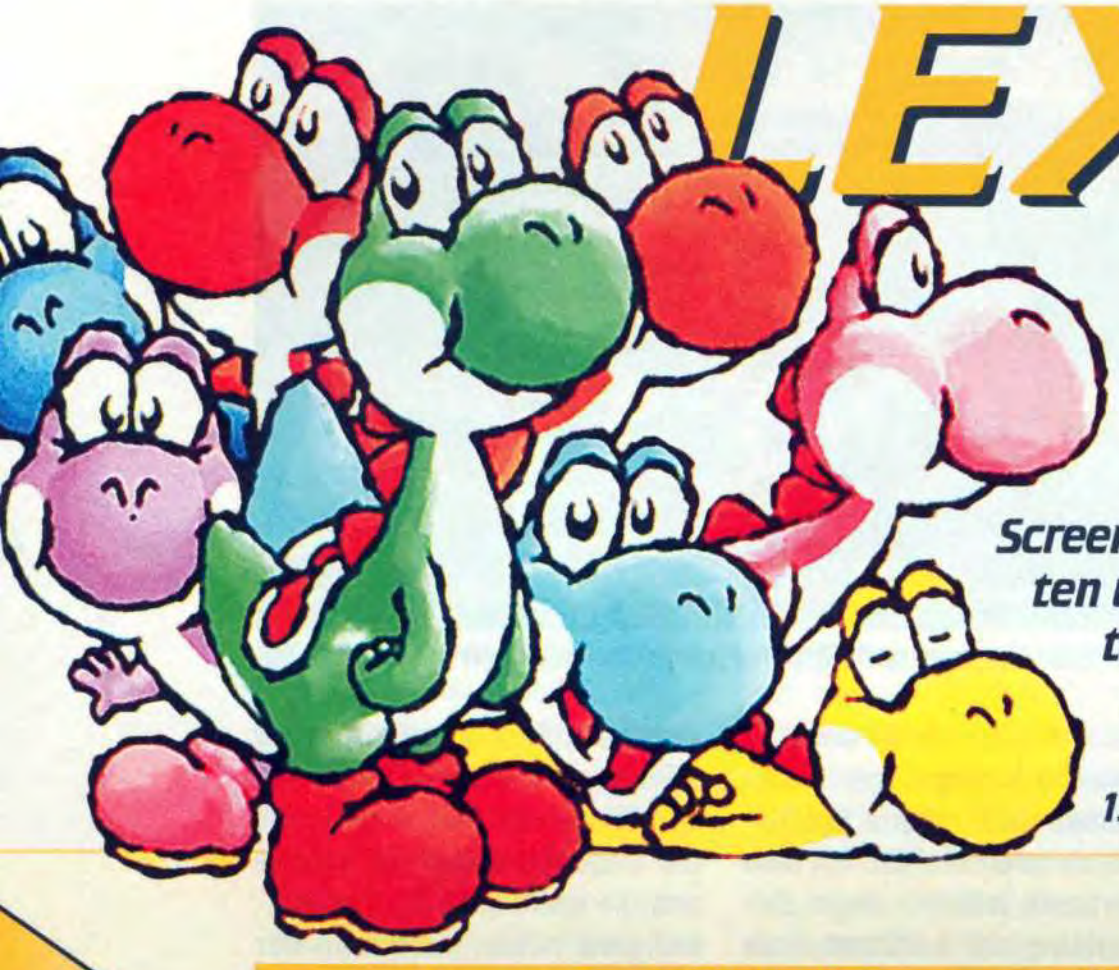
Honk ist der Teddy von Baby Bruno. Honk wurde entführt.
Und zwischen Bruno und Honk liegen genau 125 Level.
Bist Du geschickt genug, die beiden wieder zusammenzubringen?

INFOGRAMES
DEUTSCHLAND

Nintendo
GAME BOY

Alle Nintendo 64-Spiele im Überblick

DAS SPIELE-LEXIKON



Wer Infos zu einem bestimmten Projekt sucht, wird hier fündig. Wir verraten, welche Spiele in Deutschland, Japan und den USA erhältlich sind, wann wir sie getestet haben und wie sie abgeschnitten haben. Außerdem liefern wir aktuelle Screenshots und Infos zu den 68 wichtigsten N64-Projekten und eine ständig überarbeitete Übersicht über weitere N64-Entwicklungen. Außerdem haben wir einen nach Monaten aufgeschlüsselten Release-Plan mit allen aktualisierten Erscheinungsdaten (Stand: 13.10.98) der für Deutschland geplanten N64-Spiele.

Bereits erhältlich (D) (Stand: Oktober)

Titel	Genre	Hersteller	Test	Wertung
1080° Snowboarding	Rennspiel	Nintendo	10/98	86%
Aerofighters Assault	Flugsim.	Konami	4/98	73%
Aero Gauge	Rennspiel	Konami	4/98	69%
Air Boarder	Rennspiel	Human	8/98	62%
All Star Baseball 99	Baseball	Acclaim	7/98	80%
Automobili Lamborghini	Rennspiel	Titus/Konami	12/97	80%
Banjo-Kazooie	Jump&Run	Rare	7/98	93%
Bio Freaks	Beat 'em Up	GT Interactive	9/98	76%
Blast Corps	Strategie-Action	Nintendo	8/97	84%
Bomberman 64	Jump&Run	Nintendo	11/97	86%
Bomberman Hero	**Jump&Run**	**Nintendo**	**10/98**	**83%**
Bust-a-Move 2	Denkspiel	Acclaim	5/98	85%
Chameleon Twist	Jump&Run	Sunsoft	11/97	84%
Chopper Attack	3D-Action	GT Interactive	9/98	76%
Clay Fighter 63 1/3	Beat 'em Up	Interplay	12/97	66%
Cruis'n USA	Rennspiel	Nintendo	2/98	53%
Cruis'n World	Rennspiel	Nintendo	9/98	69%
Dark Rift	Beat 'em Up	Funsoft	12/97	64%
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	11/97	92%
Dual Heroes	Beat 'em Up	Mitsui	7/98	44%
"Indiziert!"	3D-Action	GT Interactive	—	—
Extreme G	Rennspiel	Acclaim	11/97	90%
F1 Pole Position	Rennspiel	Ubi Soft	10/97	76%
F-1 World Grand Prix	Rennspiel	Nintendo	9/98	87%
FIFA 64	Fußball	Electronic Arts	6/97	55%
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	Electronic Arts	1/98	90%
Fighters Destiny	Beat 'em Up	Ocean	3/98	76%
Forsaken	3D-Action	Acclaim	6/98	91%
Frankreich '98	Fußball	EA	5/98	90%
G.A.S.P.!!	**Beat 'em Up**	**Konami**	**7/98**	**69%**
GT 64 Championship E.	Rennspiel	Infogrames	7/98	48%
Hexen 64	3D-Action	GT Interactive	8/97	62%
Iggy's Reckin' Balls	Arcade	Acclaim	7/98	85%
Int. Superstar Soccer 64	Fußball	Konami	7/97	89%
ISS98	Fußball	Konami	9/98	89%
Lylat Wars	Shoot 'em Up	Nintendo	9/97	84%
Madden 64	Football	EA	12/97	80%
Mario Kart 64	MP-Rennspiel	Nintendo	6/97	89%
Mischief Makers	Arcade	Nintendo	11/97	67%
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	—	—
Mission: Impossible	3D-Action	Infogrames	9/98	85%
Multi Racing Championship	Rennspiel	Imagineer	10/97	69%
Mystical Ninja	Action-Adventure	Konami	4/98	85%
Nagano Winter Olympics	Sportspiel	Konami	2/98	70%
NBA Courtside	Basketball	Nintendo	6/98	85%
NBA Hang Time	Basketball	Midway/NOE	7/97	60%
NBA Pro 98	Basketball	Konami	2/98	75%
NFL Quarterback '98	Football	Acclaim	12/97	89%
NHL Breakaway '98	Eishockey	Acclaim	3/98	90%
Off Road Challenge	Rennspiel	GT Interactive	8/98	70%
Olympic Hockey '98	Eishockey	GT Interactive	5/98	70%
Pilotwings 64	Flugsim.	Nintendo	6/97	79%
Rampage World Tour	Arcade	GT Interactive	6/98	67%
Robotron 64	Shoot 'em Up	GT Interactive	5/98	19%
San Francisco Rush	Rennspiel	GT Interactive	12/97	72%
Snowboard Kids	Rennspiel	Nintendo	3/98	70%

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Aktuelle N64-Entwicklungen

Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertiggestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.

Fußball

Neustart: Iguana entwickelt das Ex-Probe-Game von Grund auf neu.

Titel: . .Acclaim Sports Soccer
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): 1999

Tennis

All Star Tennis '99 von Ubi wird wohl erst 1999 erscheinen.

Titel: . . . . .All Star Tennis '99
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .1. Quartal '99

Jump & Run

IN ARBEIT

Schön: Banjo und Kazooie werden definitiv 1999 einen zweiten Auftriff haben.

Titel: . . . . . .Banjo-Tooie
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): 1999

Action

Acclaim vertreibt Body Harvest, das im Dezember erscheinen wird.

Titel: . . . . . .Body Harvest
Hersteller: . . . . . .Gremlin/DMA
Release (D): . . . . . .Dezember '98

Action-Adventure

Eine ausführliche Reportage folgt in einer der nächsten Ausgaben.

Titel: . . . . . .Castlevania 3D
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .April '99

Jump&Run

Offiziell: Infogrames veröffentlicht das Spiel 1999 in Deutschland.

Titel: . . . . .Chameleon Twist 2
Hersteller: . . . . . .Sunsoft
Release (D): 1999

Abkürzungen: tba = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release un-

Jump&Run

Verschoben: Der Erdwurm wird erst 1999 sein N64-Debüt feiern.

Titel: .....Earthworm Jim 3D
Hersteller: .....Interplay
Release (D): .....Januar '99

Rennspiel

Brillant! Den Test zu XG2 findet ihr auf den Seiten 28 bis 30.

Titel: .....Extreme G 2
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Dezember 98

Rennspiel

Derzeit hält sich Psygnosis zu der N64-Version von F1 '98 äußerst bedeckt!

Titel: .....F1 '98
Hersteller: .....Psygnosis
Release (D): .....Anfang '99

Fußball

Electronic Arts kündigte erstmal FIFA 99 an, kommt es aber noch dieses Jahr?

Titel: .....FIFA 99
Hersteller: .....EA
Release (D): .....tba.

Arcade

Schade: Eidos will Fighting Force 64 nicht in Europa veröffentlichen!

Titel: .....Fighting Force 64
Hersteller: .....Eidos
Release (D): .....gecancelled

Rennspiel

Rasant: F-Zero X rast der Rennspiel-Konkurrenz auf und davon!

Titel: .....F-Zero X
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): ...Anfang November '98

Jump&Run

Hübsch! Im Test bekam das von Hasbro entwickelte Game überzeugende 80%.

Titel: .....Glover
Hersteller: .....Hasbro
Release (D): .....Mitte November

Jump&Run

Goemon 2D konnte sich bereits in den Most Wanted-Charts plazieren.

Titel: .....Goemon 2D
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....tba.

Flugsimulation

Harrier 2000 ist der Nachfolger von Aerofighters Assault.

Titel: .....Harrier 2000
Hersteller: .....Paradigm
Release (USA): 1998

Action-Adventure

Den Test zu dem Rollenspiel/Action-Adventure-Hit findet ihr auf den Seiten 62 und 63.

Titel: Holy Magic Century Eltale
Hersteller: .....THQ
Release (D): .....November '98

3D-Action-Adventure

Kein Zweifel: Hybrid Heaven wird einer der Megahits für 1999!

Titel: .....Hybrid Heaven
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Mai '99

Action-Adventure

Nun ist es offiziell: Das Playmobil-Spiel erscheint im Februar in Deutschland.

Titel: ...Hype: The Time Quest
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....Februar '99

Bereits erhältlich (D) (Fortsetzung v. Seite 22)

Star Wars: SOTE	Action	Nintendo/LucasArts	6/97	76%
Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	6/97	91%
Tetrisphere	Knobelspiel	Nintendo	3/98	76%
Top Gear Rally	Rennspiel	Mitsui	11/97	84%
Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	6/97	86%
Virtual Chess	Schach	Titus	6/98	74%
Indiziert	Beat 'em Up	Midway	9/97	——
Waialae Country Club	Golf	Nintendo	9/98	58%
Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	86%
Wayne Gretzky's 3D Hockey	Eishockey	Midway/NOE	7/97	72%
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98	Eishockey	Midway/NOE	2/98	76%
WCW vs. NWO	Wrestling	Konami/THQ	4/98	80%
WWF Warzone	Wrestling	Acclaim	9/98	85%
Wetrix	Geschicklichkeit	Ocean	6/98	79%
Yoshi's Story	Jump&Run	Nintendo	4/98	84%

Geplante N64-Entwicklungen

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
4x4 Mud Monster	Rennspiel	Take 2	??
7th Legion	RPG	Epic Megagames	??
"Actionspiel"	Action	Capcom	??
"Actionspiel"	Action	DID/Ocean	1999
Actua Golf 64	Golf	Interplay/Gremlin	1999
Asteroids	Shoot 'em Up	Activision/Crave	1999
Attack!	Action	GT Interactive	1999
Battletanx	Action	3D	1999
"Beat 'em Up"	3D-Beat 'em Up	Takara	1999
BattleZone	3D-Action	Activision/Crave	1999
Bio Tetris	Knobelspiel	Amtex	1999
Blues Brothers 2000	Arcade	Titus	2. Quartal '99
Bust-a-Move 3	Denkspiel	Acclaim	Ende 1999
Cabbage	64DD-Simulation	Nintendo	??
Caesar's Palace	Casino	Crave	1999
Carmageddon 2	Rennspiel	SCI	1999
Centipede X	Action	Midway	1999
Charlie's Blast Challenge	Arcade	Kemco	1999
Daikatana	3D-Action	ION Storm	1999
DethKarz	Rennspiel	GT Int.	1999
Deep Blue	Rollenspiel	Konami	1998
Desert Island	64DD-RPG	Imagineer	1998
Destruction Derby	Rennspiel	Psygnosis	Anfang 1999
Doraemon 2	Jump&Run	Epoch	1999
Donkey Kong World	Jump&Run	Nintendo & Rare	tba.
Duck Dodgers	Arcade	Infogrames	Sommer '99
DN: Time to Kill	3D-Action	GT Interactive	15.1.99
„Indiziert"	3D-Action	GT Interactive	??
Fighters Destiny 2	Beat 'em Up	Imagineer	1999
Fire Emblen	64DD-RPG	Nintendo	1999
Frogger	Jump&Run	Hasbro	??
Gauntlet 64	Arcade	Midway	1999
GTi Club	Rennspiel	Konami	1998
Habu Shogi	Strategie	Seta	??
Hagane 64	Strategie	Hudson	??
Harvest Moon 64	Strategie	Natsume	1999
Hercules	Action	Titus	3. Quartal '99
Honkaku Yonin	Strategie	Video System	??
Jeff Gordon Racing	Rennspiel	ASC	1999
Jikkyou Golf Tournament	Golf	Konami	??
Jungle Bots	3D-Action	Titus	1999
Jungle Emperor Leo	Jump&Run	Nintendo	1999
Kiratto Kaiketsu! 64	Brettspiel	Imagineer	1999
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	1999
Last Legion X	3D-Fighting	Hudson	tba.
Lego Racer	Rennspiel	Lego	1999
Legend Of the River King	RPG	Natsume	1999
Let's Smash	Tennis	Hudson	1999
Lode Runner 64	Arcade	Bandai	??
Looney Tunes	tba.	Infogrames	1999
Macross	Arcade	Tomy	1999
Magical Tetris Challenge	Denkspiel	Capcom	1999
Meshi Tsuri 64	Fischen	tba.	??
Milo's Astro Lanes	Bowling	Crave	1999
Morita Shogi	Strategie	Seta	1999
Mother 3	RPG	Nintendo	Sommer '99
MRC 2	Rennspiel	Imagineer	Ende 1998
NBA Fast Break 64	Basketball	Z-Axis	November 1999
NBA Hardwood Heroes	Basketball	Midway	1999
Nightmare Creatures	Action	Activision	1999
Nintana Rantaro	Arcade	Culture Brain	1999
Nuclear Strike	Shoot 'em Up	THQ	1999
Ogre Battle 3	Strategie	Nintendo	1999
Pikachu Genki De Chu	Simulation	Nintendo	1999
Pachinko World	Simulation	Amtex	1999
PGA Golf	Golf	Electronic Arts	1999
Pro Baseball King 2	Baseball	Imagineer	1999
Puma Street Soccer	Fun-Fußball	Sunsoft	1999
Rugrats	Jump&Run	THQ	1999
Quest for Camelot	Adventure	Titus	3. Quartal '99
"Indiziert II"	3D-Action	Activision	Ende 1999
Pocket Monster's Snap	64DD-Simulation	Nintendo	1999
Rakuga Kids	Beat 'em Up	Konami	1999
Rat Attack	Arcade	Mindscape	1999
Raze	Arcade	Interplay	??
Rebel Moon Revolution	3D-Action	GT Interactive	1999
Rev Limit	Rennspiel	Seta	1999
Re-Volt	Rennspiel	Acclaim	1999
Roadsters '98	Rennspiel	Titus	1999
Road Rash	Rennspiel	THQ	1999
Rotor Gunners	3D-Heli-Action	TecMagik	??
SimCity 64	64DD-Simulation	Nintendo	1999
Snobo Kids 2	Rennspiel	Atlus	April 1999
Snow Speeder	Rennspiel	Imagineer	1999
Snow Speeder DD	64DD-Rennspiel	Imagineer	1999
StarCraft	Strategie	Blizzard	1999
Super Mario 64 II	64DD-Jump&Run	Nintendo	1999
Susume! Taisen	Tüftelei	Konami	1999
Syyrah	Denkspiel	Sunsoft	1999
Tales Of Phantasia	Action-Adventure	Namco	??
Tank	64DD-Battle Game	Imagineer	1999
Thornado	3D-Action	Factor 5	??
World League Soccer '99	Fußball	Eidos	1999
Xena	Action	Titus	3. Quartal '99

wahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

Erscheint 1998 in Deutschland

November					
Body Harvest	**3D-Action**	**Gremlin**	—	**16. November**	
Buck Bumble	**Shoot 'em Up**	**Ubi Soft**	71%	**30. November**	
F-Zero X	**Rennspiel**	**Nintendo**	92%	**Anfang November**	
Gex 64	**Jump&Run**	**GT Interactive**	79%	**30.11.98**	
Glover	**Jump&Run**	**Hasbro**	80%	**Mitte November**	
Holy Magic Century	Action-Adventure	Konami	84%	November	
Madden NFL 99	**American Football**	**EA**	—	**12.11.98**	
Nascar '99	**Rennspiel**	**EA**	72%	**26.11.98**	
NFL Bitz	**Football**	**GT Interactive**	85%	**30.11.98**	
NFL Quarterback '99	**Football**	**Acclaim**	—	**November**	
NHL 99	**Eishockey**	**EA**	92%	**19.11.98**	
NBA Live 99	**Basketball**	**EA**	—	**19. November**	
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft	—	15. November	
Starshot	**Jump&Run**	**Infogrames**	79%	**November**	
Superman	3D-Action	Titus	—	November	
Turok 2	**3D-Action**	**Acclaim**	92%	**November/Dez.**	
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	—	November	
WCW/NWO Revenge	**Wrestling**	**THQ**	87%	**November**	
WipEout 64	**Rennspiel**	**Midway**	—	**November**	
Zelda	**Adventure**	**Nintendo**	—	**Nov/Dez**	
Dezember					
Bust-a-Move 3	Denkspiel	Acclaim	—	Dezember	
FIFA 99	**Fußball**	**Electronic Arts**	—	**Ende '98**	
NBA Jam '99	**Basketball**	**Acclaim**	—	**Dezember**	
Rogue Squadron	Shoot 'em Up	LucasArts	—	Dezember	
Space Station: Silicon Valley	3D-Action	Take 2	70%	Dezember	
Virtual Pool 64	Billard	Interplay	—	Dezember	
Januar					
Carmageddon 2	**Rennspiel**	**SCI**	—	**Januar**	
DN: Time to Kill	3D-Action	GT Interactive	—	15.1.99	
Earthworm Jim 3D	**Jump&Run**	**Interplay**	—	**Januar**	
NHL Breakaway 99	**Eishockey**	**Acclaim**	—	**Januar**	
Penny Racers	Fun-Racing	THQ	82%	Januar	
Southpark	**3D-Action**	**Acclaim**	—	**Januar**	
Februar					
Hype: The Time Quest	Adventure	Ubi Soft	—	Februar '99	
MicroMachines 64 Turbo	**Rennspiel**	**Codemasters**	—	**1. Quartal '99**	
Monaco GP RS	Rennspiel	Ubi Soft	—	Februar '99	
NBA Pro 99	Basketball	Konami	—	Februar '99	
Shadowman	3D-Action	Acclaim	—	Februar '99	
Wild Metal Country	**3D-Action**	**Gremlin**	—	**Februar**	
Weitere Releases in 1999:					
Acclaim Sports Soccer	Fußball	Acclaim	—	1999	
All Star Tennis '99	Tennis	Ubi Soft	—	1999	
Banjo-Tooie	Jump&Run	Rare	—	1999	
Chameleon Twist 2	Jump&Run	Sunsoft	—	1999	
Castlevania 3D	3D-Action	Konami	—	April '99	
Chameleon Twist 2	Jump&Run	Sunsoft	—	1999	
Destruction Derby	Rennspiel	Psygnosis	—	1999	
Donkey Kong World	3D-Jump&Run	Rare	—	??	
Duck Dodgers	Arcade	Infogrames	—	Sommer '99	
F1 '98	Rennspiel	Psygnosis	—	Anfang 1999	
Fighters Destiny 2	Beat 'em Up	Imagineer	—	??	
Hybrid Heaven	3D-Action	Konami	—	Mai '99	
Jest	Jump&Run	Infogrames	—	3. Quartal 1999	
Jet Force Gemini	Action	Rare	—	1999	
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	—	1999	
Looney Tunes	Rennspiel	Infogrames	—	1999	
MRC 2	Rennspiel	Imagineer	—	1999	
NHL Pro 99	Eishockey	Konami	—	März '99	
Nuclear Strike	Shoot 'em Up	THQ	—	1999	
O.D.T.	3D-Action	Psygnosis	—	29.3.1999	
Perfect Dark	Action	Rare	—	1999	
Ragukakids	**Beat 'em Up**	**Konami**	59%	**1. Quartal '99**	
Rat Attack	Arcade	Mindscape	—	1. Quartal '99	
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	—	1. Quartal '99	
Rugrats	Action	THQ	—	1999	
Rush 2: Extreme Racing	**Rennspiel**	**Midway**	—	**1. Quartal '99**	
Roadsters '98	Rennspiel	Titus	—	1. Quartal '99	
Road Rash	Rennspiel	THQ	—	1999	
Shadowgate	Action	Kemco	—	1999	
Space Race	Rennspiel	Infogrames	—	Juni 1999	
StarCraft	Strategie	Blizzard	—	1999	
Survivor Day One	3D-Action	Konami	—	1. Quartal '99	
Tasmanian Express	Jump&Run	Infogrames	—	1999	
Tonic Trouble	Jump&Run	Ubi Soft	—	1. Quartal '99	
Top Gear Overdrive	Rennspiel	Kemco/Mitsui	—	Ende '98	
Twelve Tales: Conker 64	Jump&Run	Rare	—	1999	
Twisted Edge	Rennspiel	Kemco/Mitsui	—	1999	
Vigilante 8	Action	Activision	—	Frühjahr '99	
WCW Nitro	Wrestling	THQ	—	1999	
World League Soccer '99	Fußball	Eidos	—	1999	

Jump&Run

Verschoben! Jest kommt nun erst im dritten Quartal (!!) 1999 auf den Markt.

Titel: .....Jest
Hersteller: .....Ocean
Release (D): .....3. Quartal 1999

3D-Action

Jet Force Gemini stammt von den Leuten, die Banjo-Kazooie gemacht haben.

Titel: .....Jet Force Gemini
Hersteller: .....Rare
Release (D): 1999

Rennspiel

Space Race kommt laut Infogrames nun erst im Juni 1999!

Titel: .....Space Race
Hersteller: .....Infogrames
Release (D): .....Juni '99

Football

HiRes-Grafik und NFL-Lizenz sollen EA im November zum Referenz-Titel verhelfen.

Titel: .....Madden NFL 99
Hersteller: .....EA
Release (D): 12.11.98

Anwendung

Die Mario Artist-Reihe erscheint nun zusammen mit dem 64DD im Juni '99 in Japan.

Titel: .....Mario Artist
Hersteller: .....Nintendo
Release (J): .....Juni '99

Rennspiel

Das putzige MicroMachines 64 Turbo kommt leider erst nächstes Jahr!

Titel: MicroMachines 64 Turbo
Hersteller: .....Codemasters
Release (D): .....1. Quartal 1999

Rennspiel

F1 Racing Simulation heißt nun Monaco Grand Prix Racing Simulation.

Titel: ..Monaco Grand Prix RP
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....Februar '99

Rennspiel

Den Test zum lange erwarteten Nascar 99 findet ihr auf Seite 34.

Titel: .....NASCAR 99
Hersteller: .....EA
Release (D): 26.11.98

Basketball

Angeblich soll das Game noch im Dezember erscheinen.

Titel: .....NBA Jam '99
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Dezember '98

Basketball

NBA Live 99 wird am 19. November in Deutschland veröffentlicht.

Titel: .....NBA Live '99
Hersteller: .....EA
Release (D): .....19. November

Basketball

IN ARBEIT

Comeback! Kann Konami mit NBA Pro 99 die Konkurrenz ausspielen.

Titel: .....NBA Pro 99
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Februar '99

Football

Mehr zu Iguanas neuestem Hit findet ihr auf der Seite 14.

Titel: ....NFL Quarterback '99
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....November '98

Eishockey

Genial! Im Test (siehe Seite 36/37) erhielt NHL 99 satte 92%!

Titel: .....NHL 99
Hersteller: .....EA
Release (D): .....19. November ´98

Eishockey

IN ARBEIT

NHL Breakaway 99 soll im Januar erhältlich sein.

Titel: .....NHL Breakaway 99
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Januar ´99

Eishockey

IN ARBEIT

Premiere! Konami arbeitet an seinem ersten N64-Eishockey-Spiel.

Titel: .....NHL PRO 99
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....März ´99

3D-Action

Diesen Tomb Raider-Clone werden wir demnächst genauer vorstellen.

Titel: .....O.D.T.
Hersteller: .....Psygnosis
Release (D): 29.3.99

Rennspiel

Kurz nach Redaktionsschluß wurde bekannt, daß es erst im Januar erscheint!

Titel: .....Penny Racers
Hersteller: .....THQ
Release (D): .....Januar ´99

3D-Action

Schon jetzt ist der Bond-Nachfolger eines der meistgewünschten Spiel überhaupt.

Titel: .....Perfect Dark
Hersteller: .....Rare
Release (D): 1999

Jump&Run

Kann Ubis Vorzeigeheld mit Banjo, Mario & Co. konkurrieren?

Titel: .....Rayman 2
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....1. Quartal ´99

Rennspiel

Die Roadster-Raserei hat leider nicht die offiziellen Auto-Lizenzen zu bieten.

Titel: .....Roadster ´99
Hersteller: .....Konami/Titus
Release (D): .....1. Quartal ´99

3D-Action

Nintendo nutzt die Macht und bringt Rogue Squadron zu Weihnachten heraus.

Titel: .....Rogue Squadron
Hersteller: .....LucasArts
Release (D): .....Dezember 1998

Rennspiel

Überraschung: Konami vertreibt ab sofort die Midway-Produkte.

Titel: .Rush 2: Extreme Racing
Hersteller: .....Midway/Konami
Release (D): .....1. Quartal 1999

Rennspiel

Technisch und grafisch konnte dieses Spiel überzeugen, doch wie ist das Gameplay?

Titel: .....S.C.A.R.S.
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D) .....15. November ´98

Action-Adventure

Shadowgate 64: Trials of the four Towers ist ein heißes 3D-Action-Adventure.

Titel: .....Shadowgate 64
Hersteller: .....Kemco
Release (D): .....tba.

3D-Action

Besser als Turok 2? Acclaim verspricht einen absoluten Megahit.

Titel: .....Shadowman
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Februar ´99

Arcade

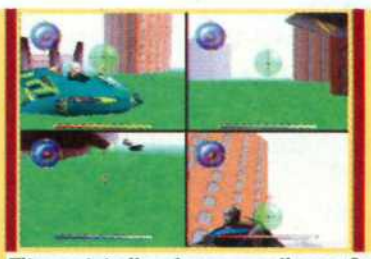
Interessant ist es wirklich, den Test dazu findet ihr auf Seite 60.

Titel: .....Silicon Valley
Hersteller: .....Take 2
Release (D): .....Dezember ´98

Action-Adventure

Empfehlenswert: Starshot (vormals Space Circus) testen wir auf Seite 58.

Titel: .....Starshot
Hersteller: .....Ocean
Release (D): .....November ´98



3D-Action

Titus setzt alles daran, um dieses Game noch in diesem Jahr zu veröffentlichen.

Titel: .....Superman
Hersteller: .....Titus
Release (D): .....November 1998

Abkürzungen: tba. = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

HONK?!

Honk ist der Teddy von Baby Bruno. Honk wurde entführt.
Und zwischen Bruno und Honk liegen genau 125 Level.
Bist Du geschickt genug, die beiden wieder zusammenzubringen?

INFOGRAMES
DEUTSCHLAND

Nintendo
GAME BOY™

Nur über Import!

Titel	Genre	Hersteller	Land	Wertung	PAL-Release
64 Oozumo	Wrestling	Bottom Up	Japan	48%	—
Augusta Masters	Golf	T & E Soft	Japan	54%	August
Brave Spirits	Wrestling	Hudson	Japan	58%	—
Choro Q64	Rennspiel	Takara	Japan	82%	Oktober
Dezaemon 3D	Constr. Kit	Athena	Japan	79%	—
Doraemon	Jump&Run	Epoch	Japan	48%	—
Dynamite Soccer 64	Fußball	Imagineer	Japan	48%	—
"Indiziert"	3D-Action	GT Interactive	USA/Europa	—	Erhältlich
Fire	Arcade	Hudson	Japan	33%	—
Famista 64	Baseball	Namco	Japan	70%	—
Indiziert	3D-Action	Midway	USA	—	—
Indiziert	3D-Action	Rare	USA/Europa	—	Erhältlich
Habu Shogi	Tüftelei	Seta	Japan	61%	—
Human Grand Prix	Rennspiel	Human	Japan	68%	—
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Nintendo	USA/Europa	—	Ja
Hiryu No Ken Twin	Beat 'em Up	Culture Brain	Japan	72%	
Jangou Simulation Mah Jong Do 64	Knobelspiel	Video System	Japan	60%	—
Jeopardy	Denkspiel	GameTek	USA	32%	—
J-League Eleven Beat	Fußball	Hudson	Japan	60%	—
J-League Perfect Striker	Fußball	Konami	Japan	89%	—
J-League Live 64	Fußball	Victor/EA	Japan	61%	—
King Of Pro Baseball	Baseball	Imagineer	Japan	66%	—
Mace: The Dark Age	Beat 'em Up	Midway	Europa/USA	75%	Erhältlich
Mah Jong 64	Tüftelei	Koei	Japan	70%	—
Mah Jong Houroki Classic	Tüftelei	Imagineer	Japan	69%	—
Mah Jong Master	Tüftelei	Konami	Japan	70%	—
"Indiziert!"	Scroll-Beat 'em Up	GT Interactive	USA/Europa	68%	Erhältlich
"Indiziert!"	Beat 'em Up	GT Interactive	USA	—	—
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	USA	—	Erhältlich
MLB Ken Griffey Jr.	Baseball	Nintendo	USA	82%	—
Pokemon Stadium	Action	Nintendo	Japan	80%	—
Powerful Pro Baseball 4	Baseball	Konami	Japan	76%	—
Powerful Pro Baseball 5	Baseball	Konami	Japan	79%	—
Puyo Puyo Sun 64	Tüftelei	Compile	Japan	78%	—
Indiziert	3D-Action	Midway/id	USA	—	Geplant
Shadows Of The Empire (Neue V.)	Action	LucasArts	Japan	78%	—
Shindou Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	Japan	91%	—
Shindou Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	Japan	86%	—
SimCity 2000	Simulation	Imagineer	Japan	67%	—
St. Andrews Golf	Golf	Seta	Japan	44%	—
Star Soldier	Shoot 'em Up	Hudson	Japan	70%	—
Strike Zone	Baseball	GT Int.	USA	68%	—
Super Robot Spirits	Beat 'em Up	Banpresto	Japan	45%	
Tamagotchi World	Simulation	Bandai	Japan	43%	—
Virtual Pro Wrestling	Wrestling	Asmik	Japan	80%	—
Wheel Of Fortune	Denkspiel	Gametek	USA	40%	—
Wonder Project J2	RPG	Enix	Japan	54%	—
Jikkyou World Soccer 3	Fußball	Konami	Japan	89%	—

Unbestätigte N64-Entwicklungen

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
Ascension	tba.	Ocean	??
Command & Conquer 3D	Strategie	Westwood	??
Ghouls 'n' Ghosts	Jump&Run	Capcom	??
Mega Man 64	Jump&Shoot	Capcom	??
Metal Gear Solid	Action	Konami	1999
Schlümpfe 64, Die	Jump&Run	Infogrames	??
Street Fighter	Beat 'em Up	Capcom	1999
Track & Field	Sport	Konami	1999

RPG

Eine schräge Fortsetzung des nie in Deutschland erschienenen SNES-Hits.

Titel: . . . . .Super Mario RPG 2

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (J): 1999

3D-Action

Wie erwartet: Das 3D-Action-Game Survivor wurde auf 1999 verschoben.

Titel: . . . . . .Survivor: Day One

Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .1. Quartal '99

3D-Jump&Run

Tasmanian Express ist das zweite N64-Looney Tunes-Game von Infogrames.

Titel: . . . . .Tasmanian Express

Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release (D): 1999

3D-Jump&Run

Das 3D-Jump&Run Tonic Trouble wird wohl erst Anfang 1999 veröffentlicht.

Titel: . . . . . .Tonic Trouble

Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .1. Quartal '99

Rennspiel

Top Gear Overdrive ist angeblich ein echter Megahit!

Titel: . . . . .Top Gear Overdrive

Hersteller: . . . . . .Kemco
Release (D): 1999

3D-Action

Turok 2 ist der erwartete Knaller, vielleicht kommt es jedoch erst Anfang Dezember!

Titel: . . . . . .Turok 2

Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .November '98

Jump&Run

Schade! Twelve Tales: Conker 64 kommt erst 1999!

Titel: .Twelve Tales: Conker 64

Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): 1999

Rennspiel

Nächste Ausgabe werden wir den Rennspiel-Hit ausführlich testen.

Titel: . . . . . .V-Rally

Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release (D): . . . . . .November '98

3D-Action

Nach Rares Millionenhit und Mission: Impossible das dritte Geheimdienst-Spiel.

Titel: . . . . . .WinBack

Hersteller: . . . . . .Koei
Release (J): 1998

Rennspiel

WipEout wird nun von Midway veröffentlicht und von Konami vertrieben.

Titel: . . . . . .WipEout 64

Hersteller: . . . . . .Midway
Release (J): . . . . . .30. November '98

Wrestling

Die Überraschung: WCW vs. NWO Revenge sichert sich den Referenz-Titel.

Titel: . .WCW vs. NWO Revenge

Hersteller: . . . . . .THQ
Release (D): . . . . . .November '98

Action

Wild Metal Country heißt das neueste Action-Game von Body Harvest-Designer DMA.

Titel: . . . .Wild Metal Country

Hersteller: . . . . . .DMA
Release (D): . . . . . .Februar 1999

Fußball

Da Fighting Force 64 nicht kommt, ist dieses Game Eidos' erstes N64-Spiel.

Titel: .World League Soccer 99

Hersteller: . . . . . .Eidos
Release (D): 1999

RPG

In der nächsten Ausgabe erwartet euch ein Riesenbericht zum Spiel des Jahres.

Titel: . .Zelda: Ocarina Of Time

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . .November/Dezember '98

DAS LEBEN IST EIN GAME

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Buck Bumble

Bis der Schädel brummt

WWW.UBISOFT.DE

Die volle Drohnung!

VERGEßT DIE BIENE M., DENN LIEB REDEN HILFT NICHT GEGEN DIE GNADENLOSEN KILLER MUTANTEN, DIE GEKOMMEN SIND UM, DIE WELT ZU VERSKLAVEN. NUR BUCK, DIE CYBORG BIENE KANN SIE AUFHALTEN UND VERNICHTEN.BUCK BUMBLE VERMITTELT DIE NEUESTE ART DES FLIEGENS IN 3D UND BRINGT DIE COUCH ZUM BEBEN!

Features:

20 MISSIONEN, 3 WELTEN, WAHNSINNS-PERSPEKTIVE, MULTIPLAYER DEATHMATCHES, RUMBLE PAK UNTERSTÜTZUNG, FUßBALLOPTION, UND UND UND ...

NINTENDO 64

ARGONAUT SOFTWARE LTD

MILK DESIGN '98

CHART ATTACK

LESERCHARTS

N64

			Monat
1.	(1)	**Banjo-Kazooie**	**3**
2.	(2)	Turok: Dinosaur Hunter	18
3.	(7)	Mission: Impossible	2
4.	(Neu)	F-1 World Grand Prix	1
5.	(4)	Mario Kart 64	14
6.	(10)	Lylat Wars	11
7.	(5)	Super Mario 64	18
8.	(11)	Forsaken	5
9.	(8)	WWF Warzone	2
10.	(6)	Diddy Kong Racing	11
11.	(Neu)	ISS 98	1
12.	(3)	ISS 64	15
13.	(9)	WCW vs. NWO	4
14.	(WE)	Extreme G	11
15.	(15)	FIFA 98	9

Trotz der in der Fachpresse zum Teil sehr unterschiedlichen Bewertungen ist das Urteil der N-Zone-Leser klar: Mission: Impossible von Infogrames ist ein absolutes Top-Game, das man nicht versäumen darf. Ähnlicher Beliebtheit erfreut sich auch der Rennspielknaller F-1 World Grand Prix, der sich immerhin Rang 4 sichern konnte. Erstaunlich ist die anhaltende Beliebtheit von Klassikern wie Mario Kart 64, Lylat Wars und Super Mario 64.

Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

N64

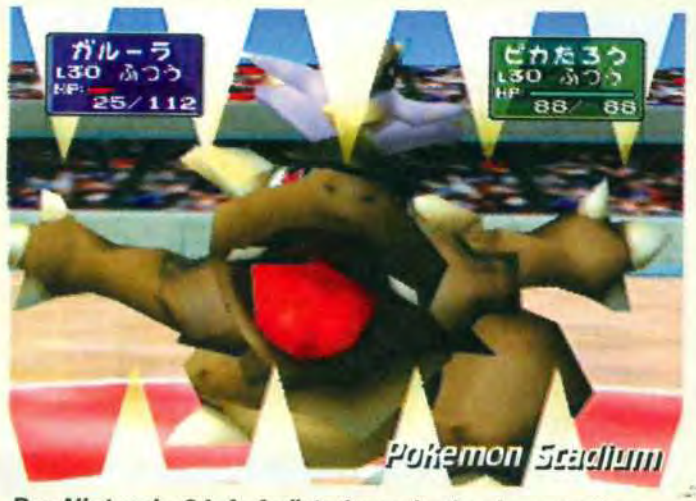
			Monat
1.	(Neu)	**Mission: Impossible**	**1**
2.	(Neu)	1080 ° Snowboarding	1
3.	(Neu)	F-1 World Grand Prix	1
4.	(3)	ISS 98	2
5.	(2)	Banjo-Kazooie	3
6.	(6)	Iggy's Reckin' Balls	2
7.	(Neu)	Waialae Country Club	1
8.	(WE)	Bomberman 64	7
9.	(5)	Frankreich 98	5
10.	(7)	Turok: Dinosaur Hunter	17
11.	(Neu)	Bio Freaks	1
12.	(12)	NHL Breakaway 98	5
13.	(WE)	GT 64 C.E.	2
14.	(8)	Extreme G	9
15.	(Neu)	Chopper Attack	1

Vorbei sind die Zeiten, in denen ein einziges Spiel für 80 Prozent der Umsätze im N64-Bereich sorgte, während der Rest mit Mini-Verkaufszahlen vor sich hin dümpelte. Mit Mission: Impossible, 1080° Snowboarding und F-1 World Grand Prix landeten gleich drei Toptitel an der Spitze, die in der Vergangenheit im Alleingang die Charts beherrscht hätten. Daß mit ISS 98 und Banjo-Kazooie weitere Top-Seller dahinter liegen, verdeutlicht die verbesserte Lage im N64-Markt.

Bestseller Japan

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(1)	**Pokemon Stadium**	**2**
2.	(2)	F-Zero X	3
3.	(7)	Bomberman Hero	6
4.	(3)	Choro Q64	3
5.	(4)	Super Robot Spirits	3
6.	(5)	Jikkyou World Soccer 3	4
7.	(6)	Super Star Soldier	3



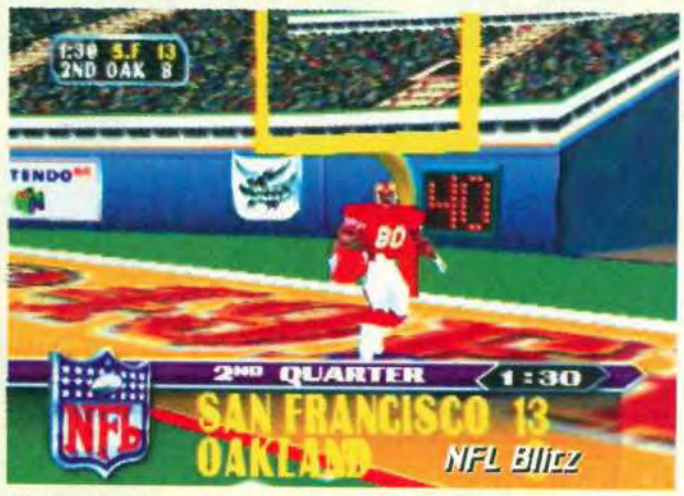
Pokemon Stadium

Der Nintendo 64-Aufwärtsdrang in den japanischen Verkaufscharts wurde unsanft gestoppt. Nachdem Pokemon Stadium und F-Zero X nacheinander in die Top 3 der Verkaufscharts für alle Systeme eindringen konnten, mußte man diesen Monat lange suchen, um in den Famitsu-Charts das erste N64-Spiel zu entdecken. Auf Platz 22 wurde man schließlich fündig. Pokemon Stadium liegt mit mittlerweile 353.081 verkauften Einheiten weit hinter der Konkurrenz zurück.

Bestseller U.S.A.

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(Neu)	**NFL Blitz**	**1**
2.	(WE)	Indiziert	11
3.	(1)	WWF Warzone	2
4.	(2)	Mission: Impossible	3
5.	(3)	Banjo-Kazooie	4
6.	(4)	True Golf Classics	2
7.	(5)	Indiziert	4



Selbst in den amerikanischen Verkaufscharts für alle Systeme kehrte aus Sicht von Nintendo Ruhe ein, was nicht weiter beunruhigend ist, schließlich dominierten in den vergangenen Monaten fast ausschließlich N64-Spiele die US-Bestseller-Listen. Als bester N64-Titel konnte sich das brandneue NFL Blitz auf Rang 5 plazieren, gefolgt von einem indizierten Ego-Shooter, der überraschend auf Rang 8 wieder in die Charts einstieg.

CHARTS AUS ALLER WELT

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon (Seite 67), auf dem ihr eure zwei persönlichen Top 5-Tabellen notiert. Vergeßt bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinandergewürfelt sein. Bei der Most Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, daß es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von Computec oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Kennwort „Charts"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

MOST WANTED

1.	(1)	Turok 2	11
2.	(2)	Zelda: Ocarina Of Time	17
3.	(4)	Perfect Dark	4
4.	(3)	F-Zero X	11
5.	(8)	Extreme G 2	5
6.	(5)	Banjo-Tooie	2
7.	(14)	Nascar 99	2
8.	(Neu)	V-Rally	1
9.	(WE)	Rogue Squadron	1
10.	(15)	Fighting Force 64	3
11.	(Neu)	FIFA 99	1
12.	(7)	Shadowman	3
13.	(13)	WipEout 64	2
14.	(11)	Twelve Tales: Conker 64	3
15.	(Neu)	Glover	1

Keine Überraschung: Turok 2 bleibt weiterhin das meistgewünschte Spiel der N-Zone-Leser, allerdings hat sich der Abstand zu Zelda: Ocarina Of Time und Perfect Dark deutlich verringert. Dahinter lieferten sich die beiden Rennspiele F-Zero X und Extreme G 2 einen spannenden Kampf um Rang 4. Neu einsteigen konnten V-Rally, FIFA 99 und Glover, während Rogue Squadron zurückkehrte.

GAMERS POINT

GAMERS POINT

Videospiele & Multimedia, ... wo sonst !

GAMERS POINT – KOSTENLOSE ZEITSCHRIFT

formel 1 '98 Meisterschaft am 14. November
Anmeldungen zur Meisterschaft bis spätestens 13. November 1998 !

MASTER SERVICE
Bestellungen bis 16:00 Uhr, werden am selben Tag versandt und sollten am nächsten Tag bei Euch sein !!!

E3-Messe-Video Atlanta'98 19,95

Extreme - Top 20 - Extreme

N64

1.	1080° Snowboarding	84,95
2.	F1 World Grand Prix 64	84,95
3.	Mission: Impossible 64	94,85
4.	Bio Freaks	109,95
5.	Int. Superstar Soccer 98	84,95
6.	Banjo-Kazooie	84,95
7.	F-Zero 64 JP	149,95
8.	Aerofighters Assault	134,85
9.	WWF-Warzone	99,95
10.	Forsaken	104,85

N64

11.	Extreme G	64,95
12.	NBA Courtside - K. Bryant	84,85
13.	Super Mario Kart 64	84,85
14.	Turok - Dinosaur Hunter EV	94,95
15.	Yoshis Story 64	74,95
16.	Iggys Recking Balls	94,95
17.	Chopper Attack	124,95
18.	Diddy Kong Racing	84,85
19.	Waialae Country Club - Golf	104,95
20.	Super Mario 64	84,85

Neuheiten

N64

All Star Tennis 99	104,95
Body Harvest	94,95
Bomberman Hero	84,85
Buck Bumble	104,95
Bust-a-Move 3	94,95
Extreme G 2	94,95
F-Zero 64	84,95
Gex 64	119,95
Glover	84,95
Holy Magic C. E.	134,95
Joust X	*
Knife Edge	84,95
Madden NFL 99	104,95
Nascar 99	104,95
NBA Jam 99	94,95
NFL Blitz	*
NFL Quat. Club 99	94,95
NHL 99	104,95
Penny Racers	*
SCARS	104,95
Space St. Silicon V.	*
Starshot - Space C.	104,95
Tonic Trouble	104,95
Top Gear Overdrive	104,95
Turok 2	79,95
V-Rally Ch. Ed. 98	99,95
WCW vs. NWO: Re.	*
Wipeout 64	*
XG 2	*
Zelda, The Legend	104,95

Dreamcast

Konsole JP	899,00
Joypad Original JP	89,95
RGB-Kabel JP	54,95
Memory C. VMS JP	74,95
Modem JP	99,95
Blue Stinger JP	149,95
Pen P. Triathlon JP	149,95
Sega Rally 2 JP	149,95
Seventh Cross JP	149,95
Sonic Advent. JP	149,95
Virtua Fighter 3 JP	149,95

GB

Konsole COLOR	149,95
Conker's P. Tales C.	59,95
G. & W. Gallery 2 C.	39,95
Harvest Moon C.	59,95
Pocket Bomb. C.	39,95
Quest f. Camelot C.	59,95
South Park C.	*
Tetris Deluxe C.	39,95

PC

Baldurs Gate	74,95
Die Siedler	*
Fifa 99	*
Grand Prix Legends	*
Half-Life (MMX)	84,95
Have a NICE Day 2	79,85
Gold Games 3	54,95
Populous 3- Schöp.	79,85
Tomb Raider 3	79,95
Turok 2	79,95

Hardware - Zubehör

N64

Emulator für GB	99,85
Gamebuster	99,95
Passport Adapter	59,95
POWER RAM	64,95
Rumble Pack Orig.	34,85
Rumble Pak P383	24,85
Joypad Infra Rot	94,85
Joypad Original F.	54,85
Joypad Verläng.	19,95
RF-Adapter	24,95
RGB-Kabel	29,95
Lenkr. R64&Shock	119,95
Lenkrad V3 SV380	119,95
Memory Card 256K	29,95
Memory Card 4M	64,85
Memory Card 5M	79,85

PlayStation · Dreamcast · NINTENDO 64 · SEGA · GAME BOY · Nintendo

Zubehör ohne Ende

Angebote Spieleberater zu den meisten Games, ab 9,85 DM

N64

Bomberm. Hero JP	49,95
Madden 64	49,95
NBA I.t. Zone 98 JP	49,95
W. G. Hockey 98 US	49,95
Yoshi's Story 64	49,95
Yoshi's Story 64	49,95
F1 Pole Position	59,95
Clayfighter 63 1/3	59,95
Pilotwings 64	59,95
Mischief Makers	59,95
NBA Hang Time	59,95
Blast Corps	59,95
Extreme G	64,95
Bust-a-Move 2	64,95
W. G. Hockey	69,85
Aero Gauge	69,95
Cruisn USA	69,95
Int. S.S. Soccer 64	69,95
NBA Pro 98	69,95
NFL Quat. Club 98	69,95
NHL Breakaway 98	69,95
Olympic Hockey 98	69,95
Yoshis Story 64	74,95
Dark Rift	79,85
Hexen 64	79,95

Preisliste für alle Systeme gegen 3,- DM Rückporto - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit.

Sie waren schon einmal in einem Videospiele Shop ? GLAUBEN WIR NICHT ! Außer ... sie waren schon einmal bei uns !!!

Ladenpreise variieren

NINTENDO 64 DAS ORIGINAL
Karlsruhe (ca. 300m²)
ZENTRALE
Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe

DAS ORIGINAL
Oberhausen (ca. 200m²)
Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
0208 - 20518 - 33/44

IM GP-VERBUND PlayStation
HIFI - Fabrik St. Leon
Kirrlacherstr. 12
68789 St. Leon - Rot
06227 - 51029

JETZT VORBESTELLEN Dreamcast
DEMNÄCHST AUCH IN IHRER NÄHE !

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen? Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver

BESTELL - HOTLINE

Telefon Versand: 0721-93357 10/11

Verschiedene Partnerschafts - bzw. Händlermodelle - Rufen Sie an !!!

Telefax: 0721-93357 28

3D-Action, 1-4 Spieler, Acclaim

TUROK 2: SEED

Keine Sorge, der verhaßte Nebel taucht bei Turok 2 nur ganz selten auf (links).

N-ZONE HIT

Die lange Zeit der Vorberichterstattung und des Hypes hat endlich ein Ende. Turok 2 ist in unserer Redaktion gelandet und wurde von uns auf Bits und Bytes geprüft. Ist wirklich ein neuer Meilenstein für das Nintendo 64 entstanden oder bleiben die Abenteuer der Rothaut hinter den Erwartungen zurück?

Nachdem Turok im ersten Teil den mächtigen Campaigner besiegt hat, blieb dennoch ein kleines Problem bestehen: Die „Entsorgung" des mächtigen Chronoscepters. Da auch Helden durchaus Fehler machen, wirft der Indianer die Waffe in einen Vulkan, um sie so endgültig zu zerstören. Ein netter Versuch, der aber leider folgenschwere Konsequenzen hatte. Die vermeintliche Vernichtung löst eine Kettenreaktion aus, die den Primagen zurück ins Leben bringt. Dieses Wesen war verantwortlich für die Entstehung der Lost Worlds, wurde aber durch einen schweren Unfall außer Gefecht gesetzt. Durch Turoks Mißgeschick ist er nun wieder im vollen Besitz seiner diabolischen Kräfte und verfolgt nur ein Ziel – die absolute Beherrschung und Kontrolle über die verlorenen Welten. Noch ist der Bösewicht in den Trümmern seines Raumschiffs gefangen, sollte es aber seinen unheilvollen Schergen gelingen, fünf spezielle Energie-Totems zu zerstören, kommt er frei – und ihr könnt euch ausmalen, was dann geschieht. Unser Held fühlt sich zu Recht verantwortlich und macht sich auf, um den Primagen endgültig auszuschalten. Um für die Aufgabe auch ausreichend vorbereitet zu sein, könnt ihr zunächst einmal – wie bei Teil 1 – ausgiebig trainieren. Ferner stehen drei Schwierigkeitsstufen zur Auswahl. Um die Langzeitmotivation zu erhöhen, wurde auch an Spielmodi für bis zu vier Spieler gleichzeitig gedacht. Zusätzlich zu den sonst üblichen Deathmatches gibt es auch spezielle Teamvarianten und den hochgradig interessanten Frag-Tag-Modus. In der

Die Effekte der verschiedenen Waffen sind absolut überwältigend: Hier seht ihr den Flammenwerfer in Aktion.

Dieser geisterhafte Schamane kann euch mit wertvollen Waffen versorgen, wenn ihr zuvor eine Adlerfeder gefunden habt.

S OF EVIL

letzten Variante müßt ihr einen bestimmten Checkpoint erreichen – und zwar ohne jegliche Waffen! Eure Kontrahenten haben diesen Nachteil natürlich nicht und versuchen euch mit aller Macht abzuschießen.

Turok meets Tomb Raider

Wenn man sich die meisten Ego-Shooter anschaut, fällt vor allen Dingen eines ganz deutlich auf: Nahezu alle Titel bieten eine gute Grafik, eine dichte Atmosphäre und Action satt. Spielerische Abwechslung in Form von speziellen Aufgaben und kleineren Rätseln, die über das klassische „Finde Schlüssel A, damit Tor B aufgeht"-Niveau hinausgehen, ist hingegen eher selten. Zumeist läuft es schlicht und ergreifend auf die Zerstörung möglichst vieler Gegner hinaus. Eine löbliche Ausnahme war der indizierte Titel von Rare, und auch Turok 2 bietet wesentlich mehr als einfach nur das Abschlachten möglichst vieler Kreaturen. In Stufe 1 müssen beispielsweise drei Leuchttürme aktiviert und Kinder befreit werden. Ferner sind dort spezielle Warp-Terminals zu aktivieren, die den Zugriff auf Geheimgebiete gewährleisten, in denen Schlüssel versteckt sind. Diese müßt ihr unbedingt in euren Besitz bringen, um die finale Konfrontation mit dem Primagen erreichen zu können. Im späteren Verlauf sind auch Gefangene zu entdecken, Lüftungsschächte zu versiegeln und selbst eine etwas andere Abfallproblematik

Die Grafik ist absolut genial: Transparentes Wasser und Lightsourcing in Echtzeit sind nur einige der optischen Leckerbissen.

Praktisch: Diese 2 Biester bekämpfen sich gerade selbst und machen euch die Aufgabe somit leichter.

INFO

Wahl der Waffen

Insgesamt stehen 23 verschiedene Zerstörungswerkzeuge zu eurer Verfügung. Zu den sonst üblichen Pistolen und Gewehren gesellen sich dabei einige Waffen, die in ihrer Zerstörungskraft so intensiv sind, daß wir auf eine nähere Beschreibung verzichten wollen. Besondere Erwähnung verdienen die 2 Sniper-Modi, die eine gänzlich neue, taktische Komponente ins Spiel bringen. Diese aktiviert ihr mit dem Tek Bow und dem Plasmagewehr.
Ebenfalls beachtlich ist das sogenannte Charge Dart-Geschütz: Dieses spuckt eine gewaltige Ladung Blitze aus, die zudem noch von den Wänden reflektiert werden und somit gerade in engen Räumen eine nicht zu unterschätzende Wirkung haben. Planloses Dauerfeuer ist auch nicht gefragt: Die Kollisionsabfrage der Gegnerschar ist so genau, daß ihr gezielt einzelne Segmente – so etwa Arme und Beine – eurer Feinde anvisieren könnt und müßt.

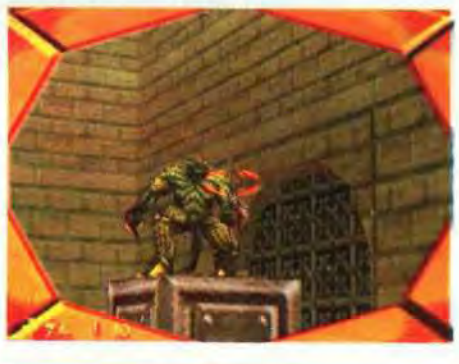
steht auf dem Programm. Müll aus dem Raumschiff des Primagen verseucht nämlich den mystischen Fluß der Seelen und Turok muß diesen Vorgang stoppen. Von der Vielfältigkeit der Aufgaben her erinnert Turok 2 somit schon eher an die Abenteuer einer gewissen Lara Croft, die ja leider noch nicht den Sprung auf das Nintendo 64 geschafft hat. Einmal krallt sich der Protagonist sogar einen Triceratops und „reitet" mit ihm durch eine Stufe. Insgesamt gibt es sechs riesige Welten zu überstehen, wobei diese noch mehrmals unterteilt sind. Für eine bessere Orientierung könnt ihr jederzeit auf eine übersichtliche Karte zurückgreifen, abspeichern hingegen könnt ihr nur an speziellen Save-Points. Eine wesentliche Erleichterung stellen zahlreiche Goodies dar – so etwa Items für Health oder die aus Turok 1 bekannten Pick-Ups, von denen ihr 100 einsammeln müßt, um ein Extraleben zu bekommen. Auch die sporadisch zu findenden Taschenlampen sind in dunklen Abschnitten sehr willkommen – alternativ sorgt eure Flaregun für „Erleuchtung". Besondere Gegenstände bekommt ihr von einem spirituellen Schamanen ausgehändigt, falls ihr zuvor eine der seltenen Adlerfedern aufgespürt habt - so etwa das sagenumwobene Auge der Wahrheit, mit dem ihr versteckte Pfade wahrnehmen könnt, oder das Herz des Feuers, mit dem ihr durch Lava, Flammen und andere, normalerweise tödliche Bedrohungen laufen könnt.

Die beste KI der Videospielgeschichte?

Ein weiterer Nachteil vieler Konkurrenzprodukte ist bei Turok 2 ausgemerzt worden: Die laschen Gegner, die oftmals nur besseres Kanonenfutter sind, verfügen hier über eine stark ausgeprägte Künstliche Intelligenz (= KI) – besitzen quasi ein Eigenleben. Greift ihr mit einer der insgesamt 23 Waffen – mehr dazu in dem gesonderten Kasten – an, weichen sie den Schüssen geschickt aus, rollen behende zur Seite und verstecken sich gar hinter Kisten, Mauern und ähnlichen Objekten. Können sie euch hingegen nicht mehr riechen, bekommen die Viecher einen Wutanfall und machen Randale – schmeißen dann z. B. ziellos ihre Granaten durch die Gegend oder springen wütend irgendwelche Wände an. Die beliebten Dinos aus Teil gibt es natürlich weiterhin, aber auch allerlei andere Feinde machen euch das Leben schwer: Mutierte, bösartige Hunde, eklige Spinnen, bärenstarke Giganten und blinde, verweste Fleischfresser sind nur ein kleiner Teil der opulenten Gegnerschar. Gerade die letzte Gruppe ist nicht zu unterschätzen, denn das Handicap der Blindheit kompensieren sie durch einen extrem ausgeprägten Geruchssinn und ein hervorragendes Hörvermögen. Sich vor ihnen zu verstecken ist somit fast ein Ding der Unmöglichkeit. Einen wesentlichen Kritikpunkt des Vorgängers haben die Mannen rund um Lead Designer David Dienstbier ebenfalls beseitigt: Die Gegner tauchen nun nicht mehr willkürlich in den einzelnen Stufen auf, sondern wurden gezielt plaziert.

Grafik vom anderen Stern

Mit der optionalen 4 MB-Erweiterung und der hohen Auflösung von 640x480 Bildpunkten hinter-



Der Sniper-Modus in Aktion: Zunächst wird der Gegner ins Visier genommen, als nächstes zoomt man näher an die Kreatur heran, bevor das Biest schlußendlich in einem wahren Meer an Explosionen seinen Tod findet.

läßt der Titel einen absolut phänomenalen Eindruck: Ob neblige, düstere Hafengegenden, modrige Sümpfe, organisch anmutende Abschnitte mit morphenden, rotierenden Wänden, metallisch glänzende Passagen bis hin zum Raumschiff des Primagen – alles wirkt sehr überzeugend, detailliert ausgearbeitet und einfach nur extrem atmosphärisch. Kleine Details bestätigen diese perfekte Technik eindrucksvoll: Pfeile und Geschosse bleiben deutlich sichtbar in den Wänden – oder den Gegnern – stecken und sind auch später noch sichtbar. Andere Spiele haben zwar schon einen ähnlichen Effekt geboten, aber dort verschwanden Einschüsse halt schon nach kurzer Zeit. Auch die Lichteffekte und Explosionen, die einzelne Waffen hinterlassen, hat man in dieser Prächtigkeit auf dem Nintendo 64 noch nicht gesehen. Dazu gibt es Lightsourcing in Echtzeit, animiertes, transparentes Wasser, welches so realistisch aussieht, daß man am liebsten hineinspringen möchte, und abwechslungsreiche, ebenfalls brillant animierte Gegner – und somit für diesen Aspekt des Spiels nur ein Fazit: Endlich zeigt das Nintendo seine wahre Power. Bei sehr viel Aktion auf dem Screen neigt das Spiel zwar zu kleineren Ruckeleinlagen, aber selbst hierfür hat Iguana eine Lösung: Sollte dies der Fall sein, könnt ihr in einen Letterbox-Modus umschalten, der naturgemäß ein kleineres Bild, aber dafür auch eine flüssigere Darstellung bietet. Und wer bislang keine Erweiterung in seinem Budget eingeplant hat, kommt ebenfalls auf seine Kosten: Selbst die niedrige Auflösung macht viel her. Im Bereich Sound wollte man sich ebenfalls nicht lumpen lassen – das 256 MBit-Monster bietet satte 45 Minuten Sprachausgabe Alleine im Intro – welches übrigens, wie auch die anderen Zwischensequenzen, mit der Spielgrafik

erstellt wurde – hört ihr mehr Samples als sonst in einem ganzen Spiel. In der Einführung lernt ihr auch die attraktive Adon kennen, die zum Rat der verlorenen Welten gehört und euch des öfteren mit wertvollen Tips zur Seite steht. Auch bei den Missionsbeschreibungen und Hilfestellungen wird euer Ohr mit Sprache verwöhnt. Der Soundtrack darf da natürlich nicht nachstehen und ist ebenfalls als Highlight einzustufen: düster, dramatisch, mitreißend, pompös, aber durchaus auch mit einigen beruhigenden Momenten. Auch die Unterstützung des Rumble Paks ist als vorbildlich einzustufen, denn die Vibrationen wurden perfekt abgestuft.

Marco Marzinkowski

Dieser Level verbreitet eine ähnliche Atmosphäre wie die Aliens-Filme (oben). In einigen Abschnitten sind Gefangene zu befreien. Achtet auf die fein ausgearbeiteten Gesichter (unten).

MEINE MEINUNG!

Viel zu oft werden hochgesteckte Erwartungen enttäuscht. Im Falle von Turok 2 ist dies glücklicherweise nicht der Fall: Die Grafik setzt für das Genre und das Nintendo 64 neue Maßstäbe, die Gegner sind intelligent und das Leveldesign stimmig. Wenn ihr Teil 1 mochtet, werdet ihr die Fortsetzung lieben, und wer bislang immun gegen den Turok-Virus war, sollte sich schleunigst damit infizieren: Die Abenteuer der wilden Rothaut bieten Spielspaß für Monate.

Marco

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel: ..... *Turok 2: Seeds of Evil*
Genre: *3D-Action*
Spieler: *1-4*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Hoch*
Save Game: ..... *Ja*
Rumble Pak-Unterstützung: ..... *Ja*
Controller Pak: ..... *Ja*
Levels: *6*
Preis: ..... *ca. DM 99,-*
Datenträger: ..... *256 MBit-Modul*
Hersteller: ..... *Acclaim*
Entwickler: ..... *Iguana*
Release: ..... *Dezember*

Grafik: *92%*
Sound: *89%*
Dauerspaß: *92%*

Gesamtwertung: **92%**

Beurteilung: Geniale 3D-Action mit einer extrem dichten Atmosphäre, ausgeklügeltem Leveldesign und ausgefuchsten Gegnern. In Kombination mit der technischen Sonderklasse stellt Turok 2 somit eine würdige neue Referenz im Genre dar.

GAMESTORE
Spielend durchs Leben

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

TOPHITS DES MONATS

US. Version ab Ende OKT.
Engl.PAL(Uncut)Anf.NOV.109,90
Kompl. dt. Version ab Anfang
November für 89,90 DM

F-ZeroX dt. 89,90

WCWvsNWORev.dt. 139,90

Unser Dankeschön für jeden Kunden. Zu jedem bestellten Spiel, gibt es eine Spiele Box
!!!! GRATIS !!!!
Auch in unseren Ladenlokalen in Düsseldorf und Essen gültig

ExtremeG2 dt.	99,90
NHL 99 dt.	114,90
HolyMagicCent. dt.	139,90
SiliconValley dt.	99,90
Nascar 99 dt.	114,90
Starshot dt.	109,90
NBA Jam 99 dt.	104,90
Glover dt.	89,90

Ab Anfang Dez. Vorbestellung empfohlen

Starwars Rogue Squadron dt.	114,90
Zelda64 dt.	114,90
Zelda64 Spieleberater	24,80

weitere Spiele u. Zubehör lieferbar

0201 / 777235

Ladenpreise können abweichen
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten 10,90 DM

Das nenne ich geschicktes Product Placement – man beachte die unaufällige Dieselwerbung an der Seite.

Rein von der Optik her wäre XG 2 auch in einer Spielhalle nicht deplaziert, auch wenn die 4 MB-Karte nicht mehr unterstützt wird.

Rennspiel, 1-4 Spieler, Acclaim

EXTREME G 2

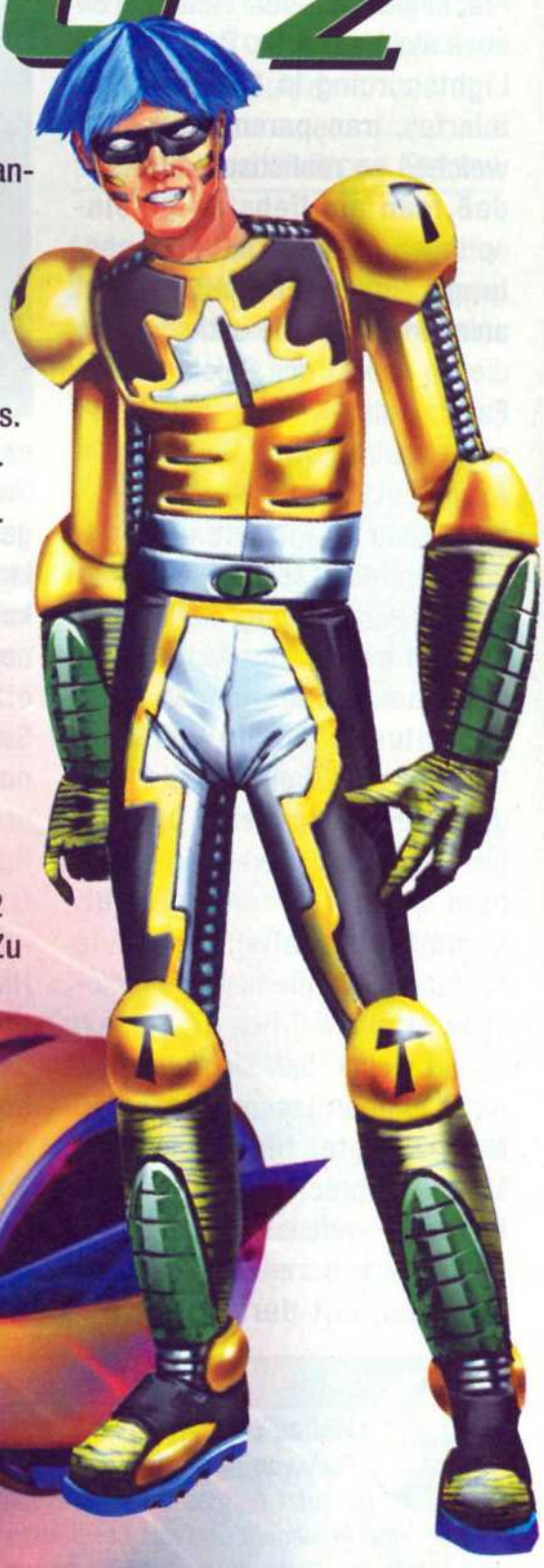
Das erste Extreme G fuhr bei uns satte 90% ein und verkaufte sich allein in Deutschland 100.000 mal, war aber nie ganz unumstritten. Hardcore-Gamer kritisierten vor allen Dingen die zu enge Streckenführung und den zu dichten Nebel. Der Nachfolger will diese Mängel beseitigen und gegen F-Zero X und WipEout 64 bestehen. Ist es Acclaim gelungen?

N-ZONE HIT

Beginnen müssen wir diesen Bericht leider mit einer schlechten Nachricht: Die 4 MB-Erweiterung sollte Extreme G 2 ja eigentlich eine hohe Auflösung von 640x480 bescheren und somit für einen optischen Quantensprung sorgen. Aufgrund des immensen Zeitdrucks wurde dieses Feature jedoch vorläufig gecancelt. Aber keine Sorge, die Grafik sieht auch so extrem(e) gut aus.

Extremer Wettbewerb

Herzstück des Spiels ist der Extreme Contest. Insgesamt gibt es 12 Basiskurse, die aber zum einen unterteilt sind, zum anderen erst noch frei gespielt werden müssen. Zusammen mit der Möglichkeit, alle Strecken spiegelverkehrt zu fahren, stehen insgesamt 72 Variationen zur Verfügung. Zu



Diesen Fahrer und sein Bike, die Wasp, müßt ihr euch erst durch gute Leistungen erfahren. Es handelt sich dabei um den Entwurf von Daniel Hoppe, dem Gewinner unseres Design-a-Bike-Wettbewerbs.

Natürlich gehören auch Verzweigungen wieder zum Rennalltag, bei denen man bei Unachtsamkeit am Pfeiler hängenbleibt.

Beginn müssen vier Rennen erfolgreich bewältigt werden, dann 8 und 12, bevor als Finale Duelle gegen 12 hammerharte Gegner auf euch warten. Diese müssen alle der Reihe nach besiegt werden, damit ihr euch mit dem Titel Champion der Champions schmücken dürft. In den Rennen vor diesem Finale bekommt man jeweils eine bestimmte Vorgabe, welche Position nötig ist, um eine Runde weiterzukommen. Für jede Plazierung im Rennen werden euch nämlich unterschiedliche Punktzahlen gutgeschrieben, so etwa acht Punkte für einen Sieg und gerade mal ein kümmerliches Pünktchen für einen siebten Platz. Die letzte Position im Teilnehmerfeld – welches aus acht Fahrern besteht – geht hingegen komplett leer aus. Auswählen könnt ihr weiterhin aus drei Schwierigkeitsstufen und 13 coolen, futuristischen Bikes mit ihren jeweiligen Fahrern. Drei davon sind zunächst versteckt, so auch die Entwicklung von Daniel Hoppe, dem Sieger des Design-a-Bike-Wettbewerbs. Die Maschine von Daniel hält Jason Green, einer der 3D-Künstler, übrigens für den besten Entwurf im ganzen Spiel. Der Wahl der passenden Höllenmaschine kommt im übrigen eine nicht zu unterschätzende Bedeutung zu, denn diese unterscheiden sich in fünf Kategorien: der maximalen Endgeschwindigkeit, der Kurvenlage, der Beschleunigung sowie den Stärken für Schutzschild und Laser. Sobald im extremen Wettbewerb ein bestimmter Kurs erreicht wurde, steht er auch in den anderen Spielmodi (Practice, Time Trial, Arcade und Multiplayer) zu eurer Verfügung. Für Shoot 'em Up-Liebhaber dürfte besonders die Arcade-Variante interessant sein – dort gilt es nämlich, spezielle Drohnen abzuschießen. Wie schon beim Vorgänger spielen Waffen eine große Rolle und lockern den Rennverlauf ähnlich wie bei WipEout 64 deutlich auf. Alle Bikes haben eine Standardwaffe, den sogenannten Maxi Bolt, der bei einigen Motorrädern in bis zu fünf Stufen ausgebaut werden kann. Die Energie dieser Weapon läßt mit der Zeit natürlich nach, kann aber – ebenso wie die Schutzschilder der Vehikel – an speziellen Zonen aufgeladen werden. Insgesamt könnt ihr an die 20 Waffen durch spezielle Pick-Ups in euren Besitz bringen, so etwa Minen, diverse Raketen, Laser und spezielle Bomben, mit denen ihr eure Gegnerschaft blenden könnt. Dazu stehen pro Spiel noch drei Nitros zu eurer Verfügung, die euch für

Bei einigen Strecken ist die Farbgebung überaus grell. Diese Effektorgien sorgen durchaus für Verwirrung.

CROSS
Computersystems GmbH
PC, Amiga, PSX, N64 und Zubehör

Ladenlokal
CROSS Münster
Am Stadtgraben 50
Pavillion am Aasee
48143 Münster
Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Ladenverkauf+Versand
Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel.: 0231-53 11 334
Fax: 0231-53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00
Ladenlokal werktags: 11.00 - 19.00

Race 64 Lenkrad Pedale + Rumble nur 139.-
Multinormstecker für Import-Hits nur 75.-
Padverlängerung nur 19.-

Memory-Cards 1 Meg 4 Meg
25.- nur 69.-
Schummelmodul nur 89.-
Controller 6 versch. Farben nur 55.-

Nintendo 64 inkl. Controller + Scart-Adapter + Cinch-Kabel 249.-

Turok 2 (blutig) nur 109.-

F1 World GP nur 89.-

Mission Impossible nur 99.-

NHL Hockey 99 nur 111.-

Zelda 64 nur 109.-

F-Zero X nur 89.-

1080° Snowboarding nur 89.-

Nascar 99 nur 111.-

Extreme G 2 nur 99.-

Star Wars nur 109.-

Buck Bumble nur 109.-

Starshot nur 109.-

Allstar Tennis 99	109.-	Banjo-Kazooie	89.-	NBA Courtside	89.-
Glover	89.-	Bio Freaks	129.-	NBA Pro 98	79.-
Holy Magic Cent.	139.-	Blast Corps	69.-	NHL Breakaway	69.-
John Madden 99	111.-	Bomberman Hero	89.-	Tetrisphere	59.-
NBA Live 99	111.-	Cruis´n World	89.-	Turok	69.-
NFL Quarterback	109.-	Frankreich 98	109.-	Waialee C.C.Golf	109.-
S.C.A.R.S.	109.-	Gex 64 US	139.-	Wetrix	89.-
V-Rally	109.-	ISS 98	89.-	WWF Warzone	99.-

= ist erschienen = bald erhältlich = Hardware

Die Lieferung erfolgt per Nachnahme (10 DM Porto + 3 DM Nachnahmegebühr), Lastschrift oder EC-Scheck Vorkasse (1 Artikel = 5 DM Porto), ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). Nachnahme: Portofrei ab 200.- DM lieferbarer Software, Lastschrift (nur mit Kreditkarte+Formular): Portofrei ab 2 Artikel. Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Es gelten unsere AGB. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale ! Händleranfragen sind erwünscht.

kurze Zeit in einen wahren Temporausch versetzen – zumindest dann, wenn ihr nicht in eine der zahlreichen Wände kracht. Bei einer bestimmten Geschwindigkeit ist es sogar möglich, die Schallmauer zu durchbrechen. Ausgehungerte Multiplayer kommen ebenfalls auf ihre Kosten: Zu den üblichen Duellen, bei denen es einfach nur um die beste Rundenzeit und somit den Sieg geht, gibt es noch spezielle Matches in speziell dafür entwickelten Arenen. Hier wurden die Bikes zum Panzer umfunktioniert und es gilt die Gegner mit schweren Geschützen vom Screen zu pusten.

Die Lichteffekte bei Extreme G 2 sind eine Augenweide.

Extreme G 2 = Extrem gut?

Zumindest in grafischer Hinsicht kann man diesen Ausspruch absolut unterstreichen: Die Programmierer haben tief in den Farbtopf gegriffen und die einzelnen Strecken extrem bunt, aber auch sehr überzeugend ausgearbeitet. Ob feurige Abschnitte, futuristische Städte, beengende Tunnels, düstere Höhlen oder steile Bergmassive – alles sieht absolut überwältigend aus. Auch kleine Details wie die zahlreich zu bewundernden und animierten Randobjekte, der überzeugend dargestellte Himmel sowie feine Transparenz- und Lichteffekte tragen zu diesem hervorragenden Eindruck bei. Letztere sind übrigens in Echtzeit berechnet und werden teilweise sogar als Spielelement benutzt: In einigen extrem finsteren Passagen ist die Übersicht sehr gering – falls man nicht zuvor eine Lampe in seinen Besitz gebracht hat, die diese Abschnitte glaubwürdig ausleuchtet. Das Spieltempo ist erfreulich hoch und die Darstellung weitgehend flüssig – nur wenn der Bildschirm mit Explosionen und Fahrern nur so zugepackt ist, geht die Frame-Rate dann doch etwas in die Knie. Ein nettes grafisches Feature ist im übrigen ein kleines Fenster im unteren Teil des Bildschirms, welches entweder als Rückspiegel oder aber als Raketenkamera dient. Was ist aber nun mit der angeblich doppelt so hohen Sichtweite und der Ausmerzung der riesigen Nebelfelder, die bei Teil 1 für Unmut sorgten? In der Tat kann man nun auf einigen Strecken deutlich weiter in den Screen sehen und der Nebel des Grauens hat sich weitgehend zurückgezogen – ein klarer Fortschritt. Steuerungstechnisch gibt es ebenfalls wenig Grund zur Klage, die Bikes lassen sich wesentlich präziser über die Pisten führen als beim Vorgänger. Wahrscheinlich liegt das an der zusätzlichen Symmetrieachse und der neuen Möglichkeit, per Slide die Kurven hauteng zu nehmen. In Sachen Sound kann man ebenfalls zufrieden sein, werden doch eine Sprachausgabe, überzeugende Motoren- und Explosionsgeräusche und sogar einige 3D-Effekte (Geräusche werden lauter und leiser) geboten. Die neuen – in England derzeit sehr populären – Junglebeats sind eher als belanglos zu bezeichnen.

Oben links seht ihr die Plazierungsanzeige, rechts daneben die Rundenzeit. In der Mitte links die noch zur Verfügung stehenden Nitros und rechts daneben die Streckenübersicht. Unten links schließlich noch die Energie für Schilde und Waffen sowie rechts die Geschwindigkeit.

Die beliebten Sprungeinlagen von Teil 1 gibt es natürlich auch im Nachfolger. Die Schanzenkonstruktionen sind nun aber schöner.

MEINE MEINUNG!

Grafisch ist den Entwicklern ein Meilenstein gelungen und auch das zunächst verwirrende, verwinkelte Design der Strecken betrachte ich eher als motivationsförderndes Element. Ähnlich wie bei einer Formel 1-Simulation ist nämlich zunächst ausgiebiges Training angesagt, wenn man den Extreme G 2-Thron besteigen will. **Marco**

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Extreme G 2
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	3 Stufen
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung:	Ja
Controller Pak:	Ja
Levels:	36
Preis:	ca. DM 119,-
Datenträger:	128 MBit-Modul
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Probe
Release:	Anfang Dezember

Grafik:	89%
Sound:	79%
Dauerspaß:	90%
Gesamtwertung:	88%

Beurteilung: *Technisch beeindruckender Futuro-Racer, der auch in den Punkten Streckenvielfalt, Steuerung und Atmosphäre voll überzeugen kann.*

Marco Marzinkowski

MISSION: IMPOSSIBLE™

Einmalige Briefing-Information an Sie, IMF-Agent Ethan Hunt.

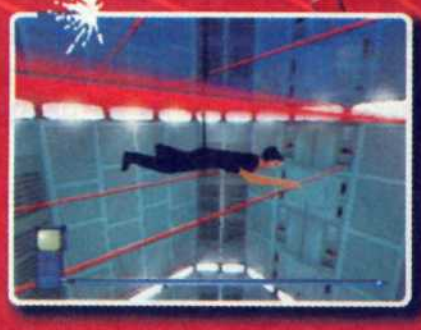
Bitte lesen Sie aufmerksam.

+ Operation steht kurz bevor + agieren Sie undercover + es ist mit 5 gefährlichen 3D-Action-Adventure-Missionen und 20 Levels zu rechnen + erteilen Erlaubnis zur völligen Bewegungsfreiheit

+ Stationen: CIA-Hauptquartier, Waterloo Station, London, russische Botschaft, Prag + Voraussetzungen: scharfsinniges Handeln, ruhige Hand am Abzug + fehlt eines von beiden, hat die westliche Welt ein Problem

+ Warnung vor hochintelligenten Gegnern + Special Tools (inkl. Facemaker) + diverse High-Tech-Waffen stehen zur Verfügung + falls nötig weitere IMF-Agenten vor Ort zur Unterstützung

+ erwarten Sie realistische Animationen, phantastische Video-Sequenzen sowie original Filmmusik + weitere Instruktionen und Gewinnspiel im Handel + viel Glück



"EXPECT THE IMPOSSIBLE"

MISSION IMPOSSIBLE TM & © 1998 PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED. OCEAN SOFTWARE AUTHORISED USER. OCEAN IS A REGISTERED TRADEMARK OF INFOGRAMES UNITED KINGDOM LIMITED.
NINTENDO®, NINTENDO 64, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

Auf den meist in der Nähe des Starts auftauchenden rosa Feldern kann man die lebenswichtige Energie wieder aufladen.

Wer nicht auf seine Energie achtet und nur die Geschwindigkeit berücksichtigt, hat keine Chance, das Ziel zu erreichen.

Rennspiel, 1-4 Spieler, Nintendo

F-ZERO X

N-ZONE HIT

F-Zero war nicht nur einer der ersten, sondern auch einer der besten SNES-Titel – entsprechend groß war die Erwartungshaltung an den 64 Bit-Nachfolger. Und Nintendo hat die Fans wahrlich nicht enttäuscht!

F-Zero X zeigt sich von Anfang an als perfekt durchgestyltes Produkt – beim Nintendo-Logo erklingt eine quietschende E-Gitarre und deutet schon an, welche Musik den Spieler im Game erwartet. Bei den Rennen erklingen schnelle Rock-Stücke von erstaunlicher Qualität, die die Action sehr gut untermalen. Fans werden sich freuen, etliche Melodien aus dem alten F-Zero wiederzuerkennen. Im Hauptmenü stehen zahlreiche Spielmodi zur Verfügung: Für Einzelspieler langfristig am motivierendsten ist der Grand Prix-Modus, bei dem man in einer Meisterschaft nacheinander auf den sechs Kursen eines der insgesamt 4 Cups um die beste Plazierung kämpft. Ist man erfolgreich genug, wird im Laufe der Zeit der vierte Cup, der Master-Schwierigkeitsgrad und letztendlich der X-Cup anwählbar. Letzterer ist eine kleine Sensation, denn hier werden die Strecken vor jedem Rennen zufällig erstellt – was Nintendo erstaunlich gut gelungen ist. Besonders interessant ist dieser Modus natürlich im Multiplayer-Modus, denn so ist gewährleistet, daß keiner der Mitspieler Vorteile aus seinen Streckenkenntnissen ziehen kann. In diesem Modus treten vier Fahrzeuge auf einer beliebigen Strecke gegeneinander an – wer keine drei Mitspieler auftreiben kann, der kann die fehlenden Fahrer durch CPU-Fahrer ersetzen. Wie gewohnt wird der Screen in zwei oder vier Abschnitte gesplittet, wobei bei drei Teilnehmern das vierte Fenster eine einfache Streckenkarte anzeigt. Weitere Spielmodi sind Time Attack, bei dem man ohne störende Gegner auf die

Auch im 4-Player-Splitscreen ist F-Zero X noch superflüssig und hervorragend spielbar.

Im Gegensatz zum Vorgänger stehen bei F-Zero X sehr viele Fahrzeuge zur Auswahl.

Jagd nach der besten Rundenzeit gehen kann, ein Trainings-Modus und der Death-Race-Modus, bei dem das einzige Ziel darin besteht, alle Gegner von der Strecke zu befördern.

Frame-Rate vor Detailfülle

Die technische Umsetzung von F-Zero X, bei der eine verschwenderische Streckenausschmückung einer hohen Frame-Rate geopfert wurde, ist umstritten, doch die geniale Spielbarkeit gibt Nintendo recht: Dank der superflüssigen 50 Bilder pro Sekunde wirkt das Spiel extrem rasant und bleibt auch bei höchsten Geschwindigkeiten perfekt spielbar – selbst noch im 4-Spieler-Splitscreen-Modus. Die Steuerung ist perfekt und vielseitiger, als man vielleicht anfangs denken könnte:

Im Splitscreen mit 2 Spielern ist perfekte Übersicht für beide Teilnehmer gewährleistet.

Durch entsprechende Kombinationen des Analogsticks und der Z/R-Taste sind sowohl Slide- als auch Drift-Turns möglich. Wie beim Vorgänger gibt's eine Turbo-Boost-Funktion und durch Neigung der Fahrzeugnase kann die Flugbahn nach Sprüngen verändert werden – eine saubere Landung ist natürlich auch wichtig, falls man nicht zuviel Geschwindigkeit verlieren will.

Durch eine spezielle Ramm-Technik können Gegner angegriffen werden, bei größeren Fahrzeugpulks empfiehlt sich der Drehangriff, bei dem das eigene Fahrzeug für kurze Zeit herumwirbelt und ebenfalls Schaden bei

Auch bei sehr vielen Fahrzeugen auf dem Screen (wie hier auf einer der ersten Strecken) hält F-Zero X die hohe Frame-Rate.

getroffenen Gegnern anrichtet. Schußwaffen wie bei Extreme G oder WipEout gibt es bei F-Zero leider nicht, was aber angesichts der irrsinnigen Geschwindigkeit wahrscheinlich auch nicht so viel Sinn gemacht hätte wie bei den direkten Konkurrenten. In einiger Entfernung kann man den Grafikaufbau beobachten, störend ist dieser jedoch keinesfalls.

Michael Pruchnicki

BEWERTUNG

Titel: ..... *F-Zero X*
Genre: ..... *Rennspiel*
Spieler: *1-4*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Mittel*
Save Game: ..... *Batterie*
Rumble Pak-Unterstützung: ..... *Ja*
Controller Pak: ..... *Nein*
Levels: ..... *24 Strecken + X-Cup*
Preis: ..... *ca. DM 99,-*
Datenträger: ..... *128 MBit-Modul*
Hersteller: ..... *Nintendo*
Entwickler: ..... *Nintendo*
Release: ..... *November*

Grafik: *86%*
Sound: *80%*
Dauerspaß: *93%*

Gesamtwertung: **92%**

Beurteilung: *F-Zero ist mehr als nur ein würdiger Nachfolger des SNES-Klassikers – es ist das mit Abstand beste SciFi-Rennspiel auf dem N64, das mit hervorragenden Strecken, toller Musik und extrem ausgereiftem Gameplay jeden begeistern dürfte.*

MEINE MEINUNG!

Wie lange hab' ich als Fan des Ur-F-Zero auf diese 64 Bit-Neuauflage warten müssen – aber es hat sich wirklich gelohnt! F-Zero X bietet nicht nur abgefahrene Strecken, perfekte Steuerung und coole Musik mit einigen Remixes, sondern auch einen vorbildlichen Multiplayer-Modus, der in Verbindung mit dem X-Cup immer wieder für neuen Spaß sorgt. Ein absoluter Pflichtkauf für jeden N64-Fan! *Michael*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Rennspiel, 1-2 Spieler, Electronic Arts

NASCAR 99

Kann EA mit Nascar 99 die erste ernstzunehmende Motorsport-Simulation für das N64 vorweisen?

Firmentypisch mit der offiziellen Lizenz ausgestattet, wagt sich Electronic Arts nun auch auf dem N64 an eine Umsetzung des in den USA sehr populären Motorsports. Im Hauptmenü hat man erst einmal die Wahl zwischen Quick Race, Single Race und einer vollen Championship. Wer will, kann auch einige Informationen zu den teilnehmenden Fahrern abrufen oder an den Optionen rumdrehen, u. a. gibt's einen zuschaltbaren Kommentar und die Anzeige der Ideallinie zur Wahl. Vor den Rennen kann man diverse Einstellungen am Auto verändern, um bessere Rundenzeiten herauszuholen – wer mit seinen Einstellungen nicht zufrieden ist, darf diese während des Rennens teilweise noch beim Boxenstopp variieren. Ebenso kann man recht detailliert den Realismus- und Schwierigkeitsgrad festlegen. Nach der Wahl eines von 32 (+ 5 versteckten) Fahrern samt Auto und einer der 17 Strecken, von denen allerdings 15 nur relativ simple Ovale sind, kann man alleine oder im Splitscreen zu zweit auf die Piste gehen. Die Grafik-Engine bietet ein denkbar seltenes Naturphänomen: Während die Strecke auch auf weite Distanz gut zu erkennen ist, versinkt die Randbebauung schon auf kurze Entfernung im berüchtigten N64-Nebel. Im 2-Spieler-Modus, bei dem übrigens auch CPU-Gegner an den Start gehen, ist die Sichtweite noch etwas weiter eingeschränkt, doch kommt Nascar 99 durch diesen Kompromiß nur bei größeren Crashs mit starker Rauchentwicklung ins Ruckeln. Der Live-Kommentar wiederholt sich leider schon recht schnell und die rockige Musik leidet stark an der niedrigen Soundqualität.

Michael Pruchnicki

Im kurzen Vorspann gut zu erkennen: Die Autos sind voll texturiert.

Vorbildlich: Auch im Splitscreen-Modus gibt's CPU-Gegner und flüssige Grafik.

Typisch für EA: In den mit hochauflösender Grafik präsentierten Menüs kann man detaillierte Einstellungen vornehmen.

Merkwürdiges Wetter: Die Strecke liegt im Sonnenschein, die Tribüne im Nebel.

Leider sind nur zwei der 17 Kurse so verwinkelt und anspruchsvoll wie dieser hier.

MEINE MEINUNG!

Technisch ist Nascar 99 ja recht ordentlich geworden, doch durch das etwas träge, aber recht einfache Fahrverhalten überzeugt es weder als Arcade-Racer noch als echte Simulation vollends. Außerdem läuft das Ganze für ca. 300 km/h doch etwas zu langsam ab. Hinzu kommen noch die abwechslungsarmen Oval-Kurse. Insgesamt aber für Fans interessant.

Michael

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel: ..... *Nascar 99*
Genre: ..... *Rennspiel*
Spieler: *1-2*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Variabel*
Save Game: ..... *Ja*
Rumble Pak-Unterstützung: ..... *Ja*
Controller Pak: ..... *Ja*
Levels: ..... *17 Strecken*
Preis: ..... *ca. DM 130,-*
Datenträger: ..... *64 MB-Modul*
Hersteller: ..... *Electronic Arts*
Entwickler: ..... *Electronic Arts*
Release: ..... *26. November*

Grafik: *71%*
Sound: *66%*
Dauerspaß: *73%*

Gesamtwertung: **72%**

Beurteilung: Technisch ist Nascar 99 solide, spielerisch drücken die abwechslungsarmen Oval-Kurse und das träge Verhalten der Autos irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Racer auf die Wertung.

V-RALLY EDITION 99

MOTOR

Der Sound wird
in Deinem Bauch vibrieren...

SPORT

Das Lenkrad wird
in Deinen Händen zittern...

ACTION

Der Puls wird
in Deinem Kopf hämmern...

N64 Der Countdown
zum START
hat begonnen!

INFOGRAMES
DEUTSCHLAND

NINTENDO 64

© Copyright 1998 INFOGRAMES

In Sachen Realismus nahm es EA diesmal ganz genau: Vor dem Match ist die spiegelnde Eisfläche noch unzerkratzt.

Ihr dürft natürlich zwischen verschiedenen Kamerawinkeln wählen. Auch die hier gezeigte Perspektive ist gut spielbar.

Eishockeysimulation, 1-4 Spieler, Electronic Arts

NHL 99

N-ZONE HIT

Electronic Arts begibt sich erstmals auf das N64-Eis – und deren EA Sports-Spezialisten spielen bei der Simulation uramerikanischer Sportarten gewöhnlich ihre gesamte Erfahrung aus.

Schon der Auswahlbildschirm macht deutlich, daß Electronic Arts bei Optionsvielfalt und Realismus keine Kompromisse machen: Ihr dürft ein Einsteiger-Match bestreiten, in den Playoffs dem Stanley Cup hinterherjagen oder ein Turnier nach offiziellem Eishockey-Reglement bestreiten. Außerdem könnt ihr das Penalty-Schießen trainieren. Unumstrittenes Highlight des Moduls ist natürlich der ausladende Saison-Modus, in dem wahlweise 26 oder 82 Begegnungen auf eurem Spielplan stehen. Es lohnt sich also, vor Saisonbeginn die Speicherkarte aus dem Schrank zu kramen!

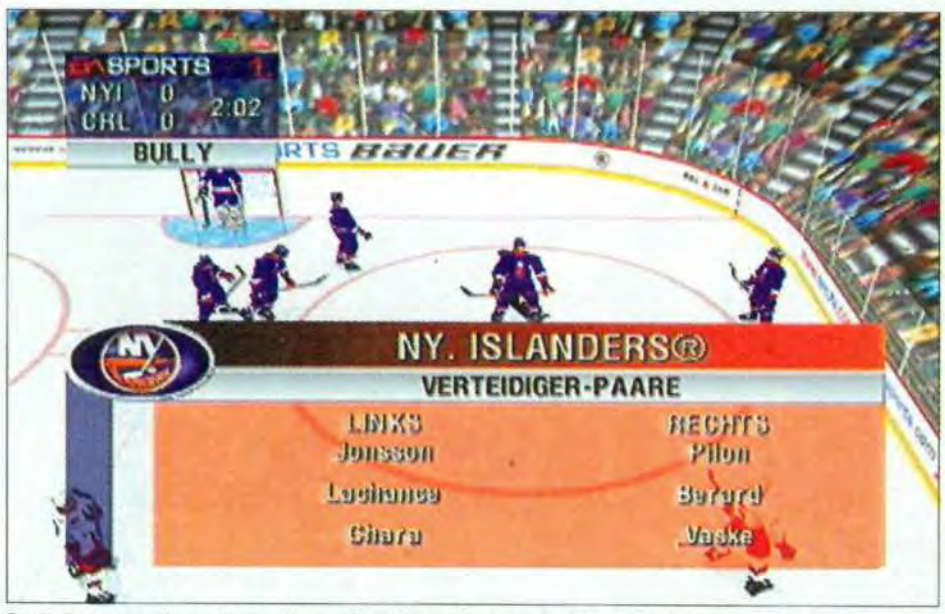
Zur Auswahl stehen alle Teams aus der Eastern- und Western-Conference. Und da NHL 99 mit allen wichtigen Lizenzen gesegnet ist, sind alle Team- und Spielernamen authentisch.

Puckspiel in Perfektion

NHL 99 spielt sich flüssig, ohne daß die Realitätsnähe leidet. Selbst im tiefsten Gewühl behaltet ihr die Kontrolle über das Spielgeschehen. Euer Repertoire umfaßt nicht nur brachiale Schlagschüsse, sondern auch intelligentes Direktspiel. Um die Gegner auszuspielen, vollführt ihr Ausweichmanöver, dreht Pirouetten und prescht durch Druck auf die Beschleunigungstaste nach vorn. Die Computer-Teams verhalten sich äußerst gerissen, verblüffen mit durchdachtem Sturmverhalten und formieren sich in der eigenen Zone zu einem schwer zu knackenden Abwehrriegel. Wenn euch der Schiedsrichter beim Rempeln oder Stockstechen erwischt, wandert ihr in die „Kühlbox".

Willkommen in der Statistik-Zentrale

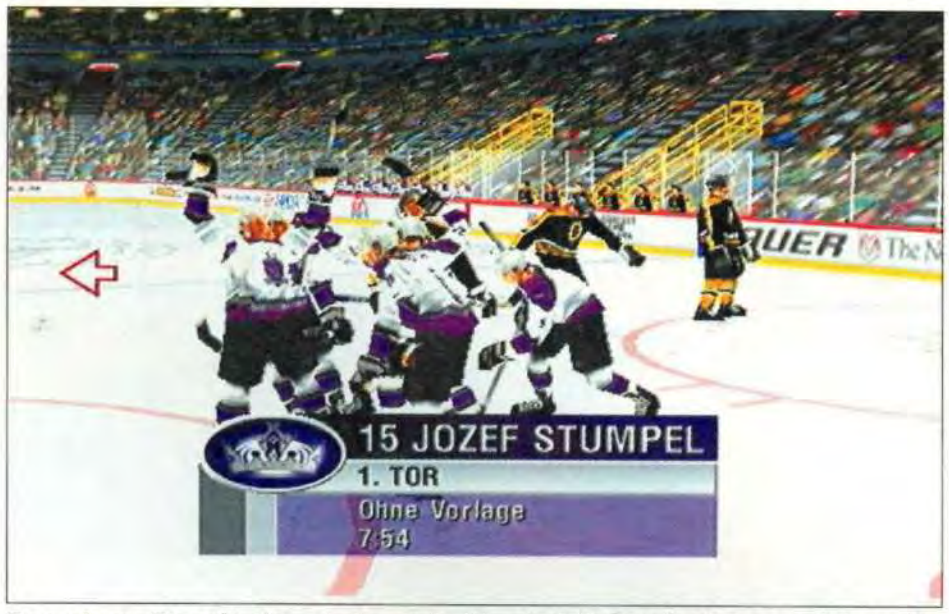
Mit NHL 99 stellt Electronic Arts seine Kompetenz im Simulationsbereich ein weiteres Mal unter Beweis: Nach jedem Match dürft ihr Übersichten analysieren, den Spielplan checken und die Leistungsdaten eurer Spieler abrufen. Jede Reihe kann neu zusammengestellt werden. Darüber hinaus beeinflussen Sieg- und Niederlagenserien das Leistungsvermögen eurer Mannen: Vorlagen – Assists – und Tore bauen den Spieler noch während der laufenden Begegnung auf und erhöhen Trefferchancen, Wendigkeit und Aggressivität. Diejenigen, die nur herumgerempelt



Solche professionellen Einblendungen tragen stark zu dem „TV-Übertragungscharakter" von NHL 99 bei.

Mit der linken C-Taste ruft ihr ein Taktik-Menü auf. Für San Jose wird es Zeit, die Formation zu ändern.

Die Grafik ist so detailliert, daß ihr nicht nur die Bodenlogos, sondern auch die Gesichtszüge erkennen könnt.



Des einen Freud', des anderen Leid – bei Nahaufnahmen wirken die Akteure noch ein bißchen eckig.

Rechts hat es gerade einen Gegenspieler zerlegt. Mit einem Check könnt ihr sogar mehrere Gegner gleichzeitig ins Trudeln bringen.

Im Alleingang aufs Tor! Eine Situation, die ihr auch im anwählbaren Penalty-Schießen jederzeit üben könnt.

werden, schleichen bald lustlos übers Parkett und sollten von euch schnellstmöglich ausgetauscht werden. Mit optimaler Präsentation, hochauflösender Grafik und rockigen Sounds verpaßt Electronic Arts dem bisherigen Eishockey-Referenztitel „NHL Breakaway 98" einen ordentlichen Bodycheck. Die Atmosphäre wird durch Kameraflüge in die Stadien, das Gegenüberstehen der Mannschaften und die Vorstellung der Torhüter vor Spielbeginn weiter verdichtet. Dank eines neuen Motion-Capturing-Systems sehen die Bewegungen – und vor allem die Stürze – der Spieler äußerst lebensnah aus. Die Grafik wirkt geschmeidig und ist bis ins Detail ausgetüftelt: Die Plexiglasscheiben am Spielfeldrand beschlagen und mit fortschreitendem Spielverlauf wird die Eisfläche von den Kufen der Akteure zerkratzt. Geht die Kamera beim Torjubel oder beim steuerbaren Faustkampf sehr nahe an die Figuren heran, werden aber trotz der insgesamt weicheren Formen noch ein paar Kanten sichtbar. Die englischsprachigen Kommentare sind wuchtig und witzig.

Im Replay-Modus habt ihr alle Freiheiten. Mit dem transparent dargestellten Pad werdet ihr euer eigener Regisseur. Beachtet zudem die Schlieren an der Plexiglaswand.

Im Sturmlauf vorbei an den Mannschaftstribünen – der Stadionsprecher überschlägt sich vor Aufregung.

Die neue Referenz

Ein direkter Vergleich zwischen NHL Breakaway 98 und NHL 99 ergibt, daß das Electronic Arts-Hockey eine geschliffenere Grafik zu bieten hat und deutlich besser präsentiert wird. Acclaims NHL Breakaway 98 ist zwar immer noch einen Tick rasanter und actionlastiger, doch an die realitätsnahen Animationen und den geballten Simulationsteil dieses EA-Krachers kommt es nicht heran.

Florian Brich

BEWERTUNG

Titel:	NHL 99
Genre:	Eishockey-Simulation
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung:	Ja
Controller Pak:	Ja
Levels:	Entfällt
Preis:	ca. DM 130,-
Datenträger:	128 MBit-Modul
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports
Release:	19.11.1998

Grafik: 90%
Sound: 85%
Dauerspaß: 95%

Gesamtwertung: **92%**

Beurteilung: Mit opulenter Optik, herausragender Menüvielfalt und einer unvergleichlichen Spielbarkeit läßt euch NHL 99 die Spannung und Dramatik des Profi-Eishockeys hautnah miterleben.

MEINE MEINUNG!

Das Warten auf NHL 99 hat sich gelohnt. Electronic Arts hat einen ausgereiften und hochmotivierenden Titel geschaffen. Bei einem kurzweiligen Spiel gegen Freunde könnt ihr alle Umstehenden in Erstaunen versetzen. Mit dem prächtigen Saison-Modus seid ihr Monate beschäftigt. Dieses Spiel ist eine Demonstration dessen, was man im Sport-Bereich aus dem N64 herausholen kann.

Florian

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

In jeder Welt gibt es eine Boss-Stage mit grafisch imposantem Endgegner. Hier seht ihr die „Fischplatte“ aus der Aquarius-Stufe.

Ein Blick in die Zirkuswelt: Die Egoperspektive hilft euch, versteckte Extras zu finden.

3D-Geschicklichkeit, 1 Spieler, Hasbro

GLOVER

Um die Tüftler unter euch zu erfreuen, werfen Hasbro und Nintendo jetzt den magischen Handschuh Glover in die N64-Arena.

Hier legt Glover gerade eine kurze Pause am Schloßbrunnen ein, bei dem die grünen Kristalle eingesetzt werden.

Um das Königreich des guten Zauberers zu retten, steuert ihr den Handschuh Glover durch über 20 Spielstufen. In jedem Szenario müßt ihr einen Ball finden und diesen zum Teleport am Levelausgang bugsieren. Um die Kugel durch die Plattformkonstruktionen zu schieben, nutzt ihr die Fähigkeit von Glover, den Ball zu rollen, zu lobben oder zielgenau zu werfen. Erschwert wird eure Mission durch tapsige Haifische, diebische Hühner und andere witzige Wesen, die ihr mit einem Faustschlag oder einem Ballwurf zerplatzen laßt. Die Umgebung ist mit Schaltern, Spezialtränken und Maschinen gespickt. Viele Puzzles lassen sich nur lösen, wenn ihr den Ball zuvor in eine andere Form (Bowling-Kugel, Kristall) verwandelt habt.

Da die farbenfrohen Landschaften aus großflächigen Polygonen zusammengesetzt und die entfernter liegenden Elemente nur durch einen Nebelschleier zu sehen sind, kann man Glover nicht gerade als Grafik-Leckerbissen bezeichnen. Dank der dynamischen Kamera, der korrekten Ball- und Landschaftsphysik und der liebevollen Animation des Helden kann die Technik aber insgesamt überzeugen. Glover, dem leider ausgeprägte Gesichtszüge fehlen, bewegt sich radschlagend, rutschend oder auf der Kugel balancierend über grüne Wiesen oder durch gruselige Geisterhäuser. Das Gameplay überzeugt durch die vielen Steuerungsmöglichkeiten, die ihr nach kurzer Einübung beherrscht. Besonders erfreulich ist, daß die Interactive Studios-Programmierer aus dem innovativen Konzept so viel Spielspaß herausgeholt haben: Wenn ihr eine neue Welt betretet, erwarten euch nicht nur frische Levelkulissen, sondern auch völlig neue Rätsel, die aus den Verwandlungsstufen des Balls und den zahlreichen Interaktionsmöglichkeiten resultieren.

Wenn ihr im Wasser auf dem Ball balanciert, verändert sich die Steuerung.

Der Beschleunigungstrank verleiht Glover mehr Schwung.

Florian Brich

MEINE MEINUNG!

Durch die effektvolle Animation und die ausgeklügelte Steuerung gibt es bei Glover viel zu entdecken. Da ihr in jeder Welt vor neue Aufgaben gestellt werdet, bleibt ihr lange motiviert. Geduldigen Naturen, die bereit sind, das komplexe Zusammenspiel von Hand und Ball zu erlernen, kann ich diesen trickreichen Titel nur empfehlen. Florian

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel: ..... *Glover*
Genre: *3D-Geschicklichkeit*
Spieler: *1*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Mittel*
Save Game: ..... *Ja*
Rumble Pak-Unterstützung: ..... *Nein*
Controller Pak: ..... *Nein*
Levels: *7*
Preis: ..... *ca. DM 100,-*
Datenträger: ..... *96 MBit-Modul*
Hersteller: ..... *Hasbro*
Entwickler: ..... *Interactive Studios*
Release: ..... *Ende November*

Grafik: *70%*
Sound: *75%*
Dauerspaß: *82%*

Gesamtwertung: **80%**

Beurteilung: *Mit sauberer Grafik, stimmungsvollen Melodien und einer gut umgesetzten Spielidee wird Glover die Herzen von Geschicklichkeitsfans erobern.*

Doppelt genial...

...das Probeabo von N-ZONE: Du erhältst eine Ausgabe kostenlos und zusätzlich die affenstarke N64-Videokassette mit den kommenden Spiele-Highlights! Doch sei schnell: Das Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht!

Vorstellung von 20 zukünftigen Spiele-Hits auf einer Videokassette (30 Minuten), z. B. „The Legend of Zelda – Ocarina of Time“, „1080° Snowboarding“, „F-Zero X“, „Star Wars: Rogue Squadron“, „Turok 2“ und „International Superstar Soccer 98“.

N-ZONE

IM ABO – DEINE VORTEILE:

- Alle Spiele-Neuerscheinungen werden objektiv, kritisch und unabhängig geprüft.
- 4 starke Sammelkarten, Riesenposter mit zwei Motiven und über 20 Seiten N64-Spieleberatung in jeder Ausgabe.
- Lieferung per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben wird zurückgezahlt.

☒ JA, ich möchte das N-ZONE-Abo
für nur 46,- DM jährlich (Ausland: 70,- DM jährlich); 348,-ÖS

Die Nintendo-Videokassette (Art.-Nr.: 1177) darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Gefällt mir N-ZONE, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte N-ZONE jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag gleich nach Erhalt kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg

1040

Wrestling, 1-4 Spieler, THQ

WCW/NWO REVENGE

N-ZONE HIT

WCW/NWO World Tour steht bei vielen N64-Fans immer noch hoch im Kurs – kann der endlich erhältliche Nachfolger WCW/NWO Revenge den Platz an der Spitze des Genres von WWF Warzone zurückerobern?

Erstmals kommen Begleitpersonen mit an den Ring und können mitmischen (oben). Brian Adams kam hier eben in den Ring und dem Giant zu Hilfe gestürmt (unten).

Battle Royal – La Parka zieht standesgemäß gleich mit einem Stuhl in die Schlacht (oben). Nach einigen Aktionen gibt's ein sofortiges, flott geschnittenes Action-Replay (unten).

WCW/NWO Revenge geht mit satten 44 authentischen WCW/NWO-Wrestlern und 12 fiktiven Charakteren an den Start. An Spielmodi gibt es den Championship-Modus, das Exhibition-Match und unter „Special Match" Handicap-Matches und die Battle Royal, an der diesmal zwischen 4 und 40 Wrestler teilnehmen können. Aktiv sind dabei jeweils nur vier gleichzeitig, doch sobald einer eliminiert wird (diesmal optional auch nach „Over The Top Rope"-Regeln), kommt der jeweils nächste Wrestler in den Ring gelaufen und nimmt dessen Position ein. Im Costume Change-Menü kann man das Aussehen und die Namen der vorgegebenen Wrestler verändern, wenn auch die Möglichkeiten nicht so opulent wie bei WWF Warzone sind. Bei Einzelmatches im Exhibition-Modus werden einige Wrestler von Managern u. ä. zum Ring begleitet – z. B. kommt der Macho Man mit Elizabeth zum Ring. Diese können übrigens genialerweise wie im TV ebenfalls angegriffen werden und in die Matches eingreifen. Es gibt zahlreiche neue Bewegungsmöglichkeiten, so kann man beispielsweise aus dem Grapple heraus hinter den Gegner gehen, aus dem Lauf direkt unter den Seilen durch nach außen rutschen oder endlich auch Waffen mit in den Ring bringen. Manchmal kommen bei Single-Matches sogar befreundete Wrestler in den Ring gelaufen und greifen in den Kampf ein. Neu sind auch die zahlreichen originalgetreuen Arenen. Die Grafik bleibt durchgehend flüssig und die Slowdowns des Vorgängers wurden zum Glück auch ausgemerzt.

Michael Pruchnicki

MEINE MEINUNG!

Perfekt! WCW/NWO Revenge ist WWF Warzone eigentlich im Foto-Format unterlegen. In Bewegung wirkt es jedoch wesentlich realistischer als Acclaims Konkurrent, und in Sachen Features ist THQ ein Meisterwerk gelungen. Nirgendwo sonst gibt es so viele authentische Wrestler, so viele hervorragend durchdachte Gameplay-Details oder die genial umgesetzte 40-Mann-Battle-Royal! Unbedingt zugreifen! *Michael*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	WCW/NWO Revenge
Genre:	Wrestling
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar
Save Game:	Batterie
Rumble Pak-Unterstützung:	Ja
Controller Pak:	Nein
Levels:	56+ Wrestler
Preis:	tba.
Datenträger:	128 MBit-Modul
Hersteller:	Konami/THQ
Entwickler:	Asmik
Release:	Ende November

Grafik:	81%
Sound:	76%
Dauerspaß:	90%
Gesamtwertung:	87%

Beurteilung: *WCW/NWO Revenge erringt mit unzähligen Detailverbesserungen gegenüber dem Vorgänger, einem hervorragenden Gameplay und unerreichtem Umfang hochverdient den Titel „bestes N64-Wrestlingspiel".*

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

D Bestell 0180 - 5 211 220
Fax 0180 - 5 211 240

A Info 0662 - 44 01 44
Fax 0662 - 44 01 44 14

Österreich: Fa. Gamebusters, fordern Sie ihren kostenlosen Katalog an.

Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-20.00 Uhr
Samstag 9.00-16.00 Uhr

NINTENDO 64

1080 Snowboarding	dt	89.00
Air Boarder 64	**dt**	**109.99**
Banjo & Kazooie	**dt**	**89.99**
Blast Corps	dt	79.99
Body Harvest	**dt** *	**99.99**
Bomberman Hero	**dt** *	**89.99**
Buck Bumble	**dt** *	**109.99**
Extreme G 2	**dt** *	**99.99**
F-Zero X	**dt** *	**89.99**

F1 W. Grand Prix 64	**dt**	**89.00**
Fifa Soccer 99	dt *	119.99
Forsaken	**dt**	**109.99**
Frankreich WM 98	dt	114.99

G.A.S.P.	**dt**	**134.99**
Gex 3D Enter t.Gecko	**dt**	**129.99**
Holy Magic Century	**dt** *	**139.99**
Iggy's Recking Balls	**dt**	**84.99**
Int. Superstar So.98	**dt**	**89.00**
Joust X	dt	129.99

Mission Impossible	**dt**	**109.00**
Nascar Racing 99	dt *	119.00
NBA Jam 99	dt *	99.99
NBA Live 99	**dt** *	**119.99**
NBA Pro 98	dt	99.99
NFL Blitz	**dt**	**129.99**
NFL Quarterback C.99	dt *	99.99
NHL Breakaway 99	dt *	99.99
NHL Hockey 99	**dt** *	**119.99**
S.C.A.R.S.	**dt** *	**109.99**
San Francisco Rush	uk	79.99
Star Wars Rogue Squ.	**dt** *	**109.99**
Zelda Ocarina o.Time	**dt** *	**109.99**
Tonic Trouble	dt *	109.99
Turok 2	**dt** *	**89.99**
Turok 2	**uk** *	**99.99**
V-Rally	**dt** *	**109.99**
Waialae Country Golf	dt	109.00
Wipe Out 64	dt *	129.99

WWF Warzone	**dt**	**109.00**

Kostenlos !

3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins.
Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, Video CD, DVD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX.
Spieletests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

Sonderangebote

Bust a Move 2	**dt**	**59.99**

Chameleon Twist	dt	59.99
Extreme G	dt	69.99
F1 Pole Position	dt	69.99
NHL Breakaway 98	dt	69.99
Turok	uk	69.99
Turok	dt	69.99

Zubehör

Antennenkabel N64	dt	19.99
Banjo & Kazooie Sp.	dt	24.00
Game Buster	dt	99.99
Joypad N64 LX4 Grau	dt	44.99
Joypad N64 LX4 blau	dt	44.99
Joypad N64 LX4 grün	dt	44.99
Joypad N64 LX4 rot	**dt**	**44.99**
Joypad N64 rot	dt	54.99
Joypad N64 Standard	**dt**	**24.99**
Joypad schwarz	dt	49.99
Lenkrad+Pedale+Rumb.	dt	119.99
Memory Card 1 Meg	dt	28.99
Memory Card N64 256K	dt	19.99
Memory Card 4 Meg	dt	59.99
Memory Card 5 Meg	dt	59.99
Nintendo 64 o.Spiel	**dt**	**244.44**
Power Flash N64	dt	99.00
Rumble Pak inkl.Memo	dt	34.99
Rumble Pak LX4+1 Meg	dt	39.99
Rumble Pak LX4 Tr.	dt	24.99
S-Video Kabel N64	dt	14.99
Scart Kabel N64	dt	14.99
T.Legend of Zelda Sp	dt *	24.00
Thrustmaster F1 Race	**dt**	**159.00**
V3 Lenkrad inkl.Peda	dt	124.99
Verlängerung Pad 2m	dt	14.99
Verlängerung Pad 5m	dt	19.99

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Asterix	dt	49.99
Beauty and the Beast	dt	39.99
Carrier Aces	**dt**	**29.99**

Champ.World Class S.	**dt**	**29.99**
Donkey Kong Count. 2	**dt**	**59.99**
Donkey Kong Count. 3	**dt**	**69.99**

Full Throttle Racing	**dt**	**29.99**
John Madden 95	dt	39.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	59.99
ACME Animation	**dt**	**49.00**
Mario World 2 Clas.	dt	64.99
Mega Man 7	dt	49.99
Mickey & Minnie	**dt** *	**69.99**
NHL Hockey 96	dt	99.99

Paws of Fury-Brutal	**dt**	**29.99**
Pinball Dreams	**dt**	**39.99**
Punch Out!	dt	39.99
Rise of the Robots	dt	49.00
Schlümpfe 2	dt	79.99
Spiderman / X-Men	**dt**	**39.99**

Spirou	dt	59.99
Star Wars 2 (Empire)	dt	49.99
Terminator 2 (Judgme	**dt**	**29.99**
Terranigma	**dt**	**69.99**
Tim in Tibet	dt	59.99
Toy Story	dt	69.99
Worms	dt	69.99

Zubehör

Antennenkabel SNES	dt	14.99
Game Ma. Mogelmodul	**dt**	**19.99**
Joypad SN6	dt	19.99
Joypad SNES Schwarz	**dt**	**19.99**
Scart-RGB Kabel SNES	dt	14.99
Verlängerung Joypad	dt	15.00

GAME BOY

Bust a Move 3	**dt**	**49.00**
Conkers P.Tales(CGB)	dt *	64.99
Donkey Kong Land 2	**dt** *	**44.99**
Game&Watch G.2 (CGB)	dt *	44.99
Godzilla	**dt**	**59.99**
Harvest Moon (CGB)	dt *	44.99
Hugo 2	dt	59.00
Int.Superstar Soccer	dt	59.99

King of Fighters	**dt**	**59.99**
Lost World	**dt**	**34.99**
Monopoly	**dt**	**59.00**
NBA Jam 99 (CGB)	dt *	59.00
Otto's Ottifanten	dt	59.99
Pocket Bomberman(CGB)	dt *	44.99
Quest f.Camelot(CGB)	dt *	64.99
Small Soldiers	**dt**	**59.99**
Super Mario Land 4	dt	64.99
Tetris Deluxe (CGB)	dt *	44.99
Turok	dt	34.99
Turok 2 (CGB)	dt *	59.00
V-Rally Champ. Edit.	dt	59.00
Roger Rabbit	dt	44.99
WWF Warzone	**dt**	**49.00**

Zubehör

Energy Pack GB Clas.	dt	29.00
Energy Pack Del. Po.	dt	39.99
Game Boy Camera blau	**dt**	**99.00**
Game Boy Color	**dt** *	**149.00**
GB Pocket Netzteil	dt	19.99
Game Boy Printer	dt	119.99
Licht & Lupe GB	dt	19.00
Linkkabel GB Pocket	dt	14.99

Merchandise

Baseball-Cap Mario	dt	19.95
Baseball-Cap rot	dt	19.95
Baseball-Cap rot	dt	19.95
Donkey Kong Plüsch	dt	19.99
Sweat-Shirt grün 116	dt	39.95

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 0180 / 5 211 220
- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*
- *Fordern Sie kostenlos unser **Playcom Magazin** mit vielen weiteren Titeln an.*

Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.

-Versandkosten per Post 7,-- zzgl. Nachnahme, ab 250,-- versandkostenfrei.
-Versandkosten per UPS 9,-- zzgl. Nachnahme, ab 350,-- versandkostenfrei.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,-- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht
schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Theresienstr. 152, 80333 München
Preise variieren

Dieser Roboter will Willfall und Willfly „gegen aktuellere Modelle“ austauschen.

Ultimacrash ist ein gigantischer, von Geistern bewohnter Weltraum-Schrottplatz (unten).

Der Dschungelplanet Primitron: Einige Abschnitte des Spiels sind kunterbunt.

Die Screentexte sind ziemlich witzig und sprechen eher ältere Spieler an.

Jump&Run, 1 Spieler, Infogrames

STARSHOT
PANIK IM SPACE CIRCUS

Ehemals als Space Circus betitelt, stellt sich Infogrames' Starshot nun der scheinbar übermächtigen 3D-Jump&Run-Konkurrenz von Rare und Nintendo.

Ursprünglich sollte Starshot zum Starcrusher werden, ein seelenloses Wesen, das durch die Kraft seiner Gedanken Kometen lenken und als Waffe benutzen kann. Durch einen Computerfehler wurde jedoch sein Gewissen nicht gelöscht, so daß er nun – als Kampfmaschine unbrauchbar – seinen Lebensunterhalt als Sternenjongleur im Space Circus verdient. Zusätzlich zum Dreifach-Sprung hat Starshot dadurch die Fähigkeit, Sterne zu verschießen, die witzigerweise bei gedrücktem B-Knopf mit dem Analogstick direkt gesteuert werden können, was gerade bei schrägen Schüssen auf größere Entfernungen recht praktisch ist. Starshot wird begleitet von der Rakete Willfly, die ihn mit den entsprechenden Boni kurzfristig fliegen läßt, und dem kleinen Roboter Willfall, der grundsätzlich die Kommunikation mit der Umwelt abnimmt. Unterwegs finden sich neben den üblichen Extras die wichtigen Mega-Fuel-Boni, von denen Starshot im Laufe des Spiels 100 aufsammeln muß, um im Nachhinein die Erde erreichen zu können. In den optisch ziemlich abwechslungsreichen Levels, die Starshot auf mehrere Planeten führen, sind zum Vorankommen fast immer kleinere Aufgaben zu lösen. Die Grafik-Engine erlaubt je nach Level erstaunliche Sichtweiten auf die Landschaft, einzelne Objekte tauchen allerdings teilweise aus dem Nichts auf. Die Frame-Rate ist nicht 100%ig konstant und bricht in einigen seltenen Augenblicken recht drastisch ein.

Michael Pruchnicki

MEINE MEINUNG!

Starshot bietet genau das, was abzusehen war: Optisch ist es teilweise sehr gut, wenn auch einige Gegenden erstaunlich karg wirken, spielerisch ist es ordentlich, aber im Vergleich mit den Referenzprodukten hat der Hauptakteur einfach nicht so viele Fähigkeiten. Ein Extra-Lob gibt's hingegen für das ausgereifte Design der gesamten Spielwelt mit ihren skurrilen Charakteren und witzigen Dialogen. *Michael*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Starshot
Genre:	Jump&Run
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Hoch
Save Game:	Batterie
Rumble Pak-Unterstützung:	Nein
Controller Pak:	Nein
Levels:	7 Welten
Preis:	ca. DM 120,-
Datenträger:	96 MBit-Modul
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Infogrames
Release:	November

Grafik:	83%
Sound:	76%
Dauerspaß:	79%
Gesamtwertung:	79%

Beurteilung: *Starshot kann optisch durchaus überzeugen, spielerisch erreicht es jedoch nicht die Abwechslung und Klasse eines Banjo-Kazooie.*

MEDIA ATTACK *Ihr Spezialist in Berlin*

→ *Sony PlayStation* → *Sega Saturn* → *Sega Mega Drive*

Neu- und Gebraucht-Spiele

→ *Nintendo 64* → *Super Nintendo* → *PC CD-ROM*

Telefon: (030) 450 20 20 8

ngebot+++aus unserem N64-Angebot+++aus u

Nintendo 64:

1080° Snowboarding	**D neu**	**89,90**
Aero Gauge	D neu	129,90
Airboarder 64	**D neu**	**119,90**
All Star Baseball '98	D neu	109,90
Banjo-Kazooie	D neu	88,00
Blast Corps	D neu	69,90
Bust-A-Move 2	D neu	99,90
Chopper Attack	D neu	129,90
Clayfighter 63 1/3	D neu	69,90
Dark Rift	D neu	69,90
Dual Heroes	D neu	139,90
extreme G	D neu	89,90
	D gebr.	69,90
F1 Pole Position	D gebr.	49,90
F1 World Grand Prix	**D neu**	**89,90**
FIFA 98	D gebr.	89,90
Forsaken	D gebr.	89,90
G.A.S.P.!!	D neu	139,90
GT 64	D neu	99,90
Iggy's reckin' balls	D neu	99,90
ISS 64	D gebr.	59,90
ISS '98	D neu	89,90
Mario Kart 64	D neu	79,90
Mischief Makers	D gebr.	49,90
Mission Impossible	D neu	98,00
Mystical Ninja (Goemon)	D gebr.	99,90
Nagano Olympic Hockey	D neu	79,90
Nagano Winter Olympics	D neu	89,90
NBA Courtside	D neu	89,90
Off Road Challenge	D neu	129,90
Super Mario 64	D gebr.	69,90
Turok	D gebr.	69,90
Virtual Chess 64	D neu	119,90
Waialae Country Club	D neu	119,90
Wave Race	D gebr.	49,90
Yoshi's Story	D neu	89,90

Hardware/Zubehör

Nintendo 64 Konsole	neu	249,90
	gebr.	199,90
Pad	neu	58,00
Rumble Pak	neu	39,00
Rumble Pak (LX4+1MB)	neu	49,90
Game Boy Emulator	neu	89,90
Lösung (Mission Impossible)	neu	24,80
Japan/US-Adapter (alle Importe!)	neu	79,90

Fax: (030) 450 20 20 9

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

Laden
Lüderitzstraße 21
3351 Berlin-Wedding
von 10 bis 20 Uhr

MEDIA ATTACK
Games & Service

Versand
☎ 030/450 20 208
Fax 030/450 20 209
von 10 bis 22 Uhr

Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 200,- müssen wir leider eine Versandkostenpauschale von DM 5,- berechnen (zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-). Lieferung ins Ausland erfolgt gegen Vorkasse oder Nachnahme (Versandkosten DM 30,-).

MEDIA – TUNNEL

Neue und gebrauchte Spiele auf über 200qm

ANKAUF Wir kaufen Eure Spiele! VERKAUF

Besuchen Sie uns in unserem Laden oder rufen Sie uns einfach an!

Telefon: 030 – 32 70 60 34

Unser Angebot wird ständig aktualisiert und erweitert. Zur Zeit führen wir:

über	60	N64	Spiele
über	**800**	**PC**	**Spiele**
über	400	PlayStation	Spiele
über	**400**	**Game Boy**	**Spiele**
über	300	Master System	Spiele
über	**400**	**Mega Drive**	**Spiele**
über	80	Sega Saturn	Spiele
über	**400**	**Amiga**	**Spiele**
über	60	Game Gear	Spiele
über	**60**	**Atari ST**	**Spiele**
über	40	C64	Spiele
über	**200**	**Nintendo**	**Spiele**
über	500	Super Nintendo	Spiele
über	**30**	**Atari 2600**	**Spiele**
über	20	X32	Spiele
über	**20**	**3DO**	**Spiele**
über	20	CDI	Filme

und noch vieles mehr!

Der Laden in Berlin!
für ganz Deutschland

Geschäftszeiten:
Montag – Freitag 09.30 – 19.00 Uhr
Samstag 09.30 – 16.00 Uhr

Laden:
Media Tunnel
U- Bhf. Wilmersdorfer Straße 60/61
gegenüber Woolworth
10627 Berlin

Versand:
Telefon 030 - 32 70 60 34
Funk 0177 – 61 41 781/82
Fax 030 – 32 70 60 34

Funk: 0177-61 41 781/82 FAX: 030-32 70 60 34

Sie finden uns am U-Bahnhof Wilmerdorfer Straße gegenüber Woolworth

JOY TECH GERMANY

MEMORY CARD
- Nintendo 64™ kompatibel
- erfaßt bis zu 123 Datenseiten,
- Flash-Rom-Technologie
- Erhältlich in grau, rot, blau, grün, gelb, schwarz und transparent

JOLT PACK
- Nintendo 64™ kompatibel
- Mega-Rumble-Power
- Sensorisches Feedback
- Kompatibel zum Rumble Pack™ Feature
- Erhältlich in grau, schwarz, blau, rot, gelb und grün

MEMORY CARD PLUS
- MEMORY CARD mit 492 Datenseiten

SCART-KABEL
- Nintendo 64™ kompatibel
- 2 m lang

ADVANCED JOLT PACK
- JOLT PACK mit eingebauter 256k Memory-Card,
- Erhältlich in grau, schwarz und rot
- AUCH als PLUS-Version mit 1 M Memory nur in grau

RECHARGEABLE JOLT PACK
- Akku-betriebenes JOLT PACK
- Lädt sich während des Spielens wieder auf!
- Mega-Rumble-Power ohne teure Einweg-Batterien

CONTROLLER PLUS 64
- Nintendo 64™ kompatibel
- Controller Pack/Rumble Pack kompatibel
- Präzisions 3D Analog-Stick
- Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion
- 2 m langes Kabel
- Erhältlich grau, schwarz, rot, blau, grün und gelb

Erhältlich bei
Theo KRANZ VERSAND
Tel. 0931/3545219
und im gut sortiertem Fachhandel

Im Exclusivertrieb durch

dynatax
Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund
http//www.dynatex.de

Action-Adventure, 1 Spieler, DMA Design

SILICON VALLEY

Jetzt hat der Titel, der durch sein witziges Konzept schon im Vorfeld von sich reden machte, doch noch den Weg in die Regale geschafft.

Da die Silicon Valley-Raumstation außer Kontrolle geraten ist, müßt ihr in der Rolle des Computerchips EVO über 30 Spielstufen bestehen. Dieser besitzt die Fähigkeit, die Kontrolle über die anderen Stationsbewohner zu übernehmen, sofern diese vorher außer Gefecht gesetzt worden sind. Die 3D-Abschnitte von Silicon Valley werden von verrückten Versuchstieren bevölkert. So trefft ihr in den europäischen Zonen auf sprunggewaltige Schafe, giftige Ratten und wilde Bären und in den Eis-Levels auf fallschirmspringende Pinguine oder angriffslustige Hasen. Jede Tierart verfügt über eigene Fähigkeiten, so daß ihr in höheren Stufen auch in die Haut eines Kamels mit einem Geschützturm oder in den Panzer eines Skorpions eindringen könnt. In jedem Szenario müßt ihr bestimmte Aufgaben erledigen: Es gilt, Möhren zu züchten, Wissenschaftler zu befreien oder Maschinen zu aktivieren. Die Grafik der Silicon Valley-Plattformlandschaften ist zwar knallig bunt, insgesamt aber keine Augenweide. Ihr wandert durch unspektakuläre, kantige Levels, in denen euch nur selten ein Licht- oder Explosionseffekt daran erinnert, daß dieses Spiel auf dem N64 läuft. Die Tiere sind zwar ulkig gezeichnet, aber nur spärlich animiert. Die Ego-Perspektive und der Kameraflug durch den Level gehören noch zu den lichten Momenten des Titels. DMA Design hat es versäumt, das Spiel mit einem anregenden Gameplay auszustatten. Die undifferenzierte Steuerung hindert euch bei Kämpfen und Jump-Parts, das Geschehen zu kontrollieren. Bei den Wirtstieren fehlt die Feinabstimmung: Bären und Elefanten sind nur im Schneckentempo unterwegs und mit der Rennmaus flitzt ihr häufig über den Plattformrand hinaus.

Florian Brich

Der Flug des Pinguins sieht besser aus, als er sich steuert.

Bezeichnend: Der Schlußlevel in der Dschungel-Zone ist wie eine Schießbude aufgebaut.

Einmal Mäuschen spielen: ein Blick zwischen den Ohren hindurch...

Als Kanonenschildkröte müßt ihr euch gegen wassersprühende Elefanten durchsetzen, die wie ein Panzer auf euch zumarschieren.

Ein Schaf bei der Rübenzucht – zumindest der Humor kommt nicht zu kurz.

MEINE MEINUNG!

Die puristische Grafik und die mäßige Musik könnte ich verschmerzen, wenn das interessante Gestaltenwandler-Konzept sauber umgesetzt worden wäre. Doch leidet das Gameplay unter einer schwammigen Steuerung, haarigen Jump-Parts und dem Umstand, daß die Missionen meist nur darauf hinauslaufen, andere Tiere plattzumachen.

Florian

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:....Space Station: Silicon Valley
Genre:.....Action-Adventure
Spieler:.....1
Schwierigkeitsgrad:.....Hoch
Save Game:.....Ja
Rumble Pak-Unterstützung:.....Ja
Controller Pak:.....Ja
Levels:.....30+
Preis:.....ca. DM 129,-
Datenträger:.....32 MBit-Modul
Hersteller:.....Take 2
Entwickler:.....DMA Design
Release:.....Oktober

Grafik: 68%
Sound: 55%
Dauerspaß: 70%

Gesamtwertung: 70%

Beurteilung: *Heiterer Plattformer mit Grafik aus den Anfangstagen des N64. Die lustige Grundidee wurde leider nicht überzeugend umgesetzt.*

Gib' deinem Nintendo was es braucht...

NINTENDO64 GAMES

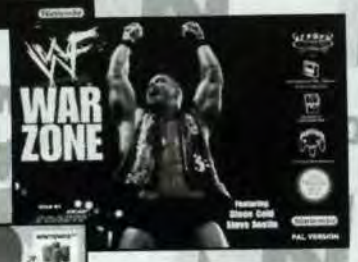
F1 World Grand prix
Dt. Anl.
89,90 DM

Int. Super Star Soccer 98
Kompl. Dt.
89,90 DM

Mission Impossible
Kompl. Dt.
99,90 DM

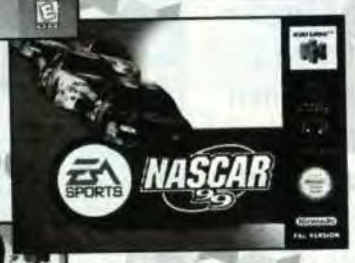
Zelda (11/98)
Kompl. Dt.
114,90 DM

Banjo Kazooie
Kompl. Dt.
89,90 DM



WWF Warzone
Dt. Anl.
104,90 DM

1080° Snowboarding
Dt. Anl.
89,90 DM



Nascar '99
Dt. Anl.
114,90 DM

F-Zero X (11/98)
Dt. Anl.
89,90 DM

NHL '99 (11/98)
Dt. Anl.
114,90 DM

NBA '99 (11/98)
Dt. Anl.
114,90 DM

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG
BEI VORBESTELLUNGEN !!!
Gilt nur bei noch nicht erschienenen Produkten!!!

Nintendo®, Game Boy, Nintendo 64, N64 and the "N64"-Logo are registered trademarks of NINTENDO CO., LTD.

NINTENDO64 GAMES

AERO GAUGE	DA	139,90
ALL STAR BASEBALL 99	DA	114,90
ALL STAR TENNIS '99	DA	99,90
BIO FREAKS	DA	114,90
BOMBERMAN 64	KD	89,90
BUCK BUMBLE (11/98)	KD	114,90
BUST A MOVE 2	KD	89,90
BUST A MOVE 3 (11/98)	DA	99,90
CLAYFIGHTER 63 1/3	DA	99,90
CHOPPER ATTACK	DA	129,90
CRUIS'N WORLD	KD	89,90
DUAL HEROES	DA	129,90
EARTHWORM JIM 3D (11/98)	KD	99,90
EXTREME G	KD	89,90
EXTREME G2 (11/98)	KD	99,90
FIGHTERS DESTINY	DA	129,90
FORSAKEN	KD	114,90
FRANKREICH 98	KD	99,90
G.A.S.P.	DA	139,90
GEX 3D: ENTER THE GECKO (10/98)	DA	134,90
GOEMON - MYSTICAL NINJA	DA	139,90
GT 64 CHAMPIONSHIP	KD	139,90
IGGY'S RECKIN' BALLS	KD	94,90
LYLAT WARS	KD	89,90
MADDEN NFL 99	DA	114,90
MAGIC ZONE PRO 98	DA	139,90
MIKE PIAZZA'S STRIKE ZONE	DA	124,90
MISCHIEF MAKERS	DA	89,90
MULTIRACING CHAMPIONSHIP	DA	119,90
NAGANO WINTER GAMES 98	DA	89,90
NBA COURTSIDE	DA	89,90
NBA PRO 98	DA	139,90
NFL QUARTERBACK CLUB '99	KD	89,90
NHL BREAKAWAY 99 (11/98)	DA	99,90
OFF ROAD CHALLENGE	DA	114,90
OLYMPIC HOCKEY	DA	139,90
RAMPAGE WORLD TOUR	DA	129,90
ROBOTRON 64	DA	129,90
S.C.A.R.S. (11/98)	DA	114,90
SNOWBOARD KIDS	DA	89,90
STARSHOT (11/98)	DA	104,90
SUPER MARIO 64	KD	89,90
TONIC TROUBLE (11/98)	KD	114,90
TUROK	KD	89,90
V-RALLY (11/98)	KD	104,90
WAVERACE	KD	89,90
WAIALAE COUNTRY GOLF	DA	104,90
WCW VS. NWO	DA	139,90
WCF VS. NWO: REVENGE	KD	139,90
WCW NITRO	DA	139,90
WIPEOUT 64	DA	99,90

Turok 2 (11/98)
Kompl. Dt. bzw. Engl.
94,90 DM

MEGA FUN: 94%
N-ZONE: SUPER!

NINTENDO64 ZUBEHÖR

ANTENNENKABEL	DA	55,90
GAMEBUSTER MODUL	DA	89,90
INTERACTOR GAME WEAR	DA	79,90
JOYPADVERLAENGERUNG	DA	29,90
JOYPAD ORIGINAL, DIV. FARBEN	DA	59,90
LX4 TREMOR RUMBLE PACK	DA	24,90
LX4 GAMESTER LENKRAD+PED.	DA	124,90
MEMORY CARD N64, 8 MEG	DA	75,90
MULTI ADAPTER N64 PASSPORT	E	99,90
NINTENDO 64 PAL-KONSOLE	DA	249,00

GAME BOY COLOR

LIEFERBAR AB 11/98	DA	149,00
NINTENDO MINI CLASSICS (FIRE, PARACHUTE, SUPER MARIO, DONKEY KONG)	JE	19,90

F-1 World Grand Prix incl. Gamester LX-4 Lenkrad + Pedale
(mit Rumble Funktion und Rennschaltung)
Dt. Anl. 199,90 DM

Wial VERSAND

http://www.wial.de

VERSANDZENTRALE

Anschrift:
WIAL Versand Service GmbH
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestellhotline
08142-59640

Bestellfax
08142-54654

Öffnungszeiten:
Mo. - Do. 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag 9⁰⁰ - 17⁰⁰ Uhr
Samstag 9⁰⁰ - 13⁰⁰ Uhr

WIAL SHOPS

WIAL SHOP AUGSBURG
Karlstr. 2 / Ecke Karolinenstr.
86150 Augsburg
Mo. - Fr.: 9 - 13.30 Uhr + 14 - 18 Uhr
Sa.: 9 - 12 Uhr

WIAL SHOP DARMSTADT
Adelungstr. 22
64283 Darmstadt
Mo - Fr.: 10 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 16 Uhr

WIAL SHOP NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
63263 Neu Isenburg
Mo. - Fr.: 10 - 13 Uhr + 15 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 14 Uhr

WIAL SHOP INGOLSTADT
Ballhausgasse 2
85057 Ingolstadt
Mo. - Fr.: 10 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 14 Uhr

WIAL SHOP GERA
Kurt-Keicher-Str. 1
07546 Gera
Mo. - Fr.: 10 - 13 Uhr + 13.30 - 18.30 Uhr
Sa.: 9 - 13 Uhr

WIAL SHOP SIEGEN
NEU
HighDensity
Siegstraße 55
57076 Siegen
Mo. - Fr.: 10 - 18 Uhr, Sa.: 10 - 14 Uhr

WIAL SHOP SONTHOFEN
NEU
Magic Media
Blumenstraße 17
87527 Sonthofen
Mo. - Fr.: 9³⁰ - 18³⁰ Uhr, Sa.: 9³⁰ - 12³⁰ Uhr

ABKÜRZUNGEN:
E = KOMPL. ENGLISCH, KD = DT. VERSION, DA = DT. ANLEITUNG,
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.
Preisirrtümer und Druckfehler vorbehalten; Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht. Ladenpreise können variieren.
Versandkosten pro Sendung:
Nachnahme plus 9,90 DM, Vorkasse plus 4,90 DM, Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Versand bei Vorkasse im Inland per UPS. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Mindestbestellwert: 24.00 DM. Softwarebestellungen ab 180 DM Lieferwert pro Sendung werden im Inland portofrei ausgeliefert.

Rollenspiel/Action-Adventure, 1 Spieler, Imagineer

HOLY MAGIC CENTU

Während sich Großprojekte wie Zelda noch in der Mache befinden, beendet Imagineer die Rollenspiel-Flaute auf dem N64 schon jetzt mit einem einsteigerfreundlichen Abenteuer.

Die an Super Mario 64 erinnernde Burg von Kennishire - hier bei Tageslicht – bildet einen Mittelpunkt des Spiels.

Ihr schlüpft in den Umhang von Brian, der auf der Suche nach dem mystischen Buch die Ländereien Kennishire, Highland und Carmagh erforschen muß. Unterwegs verprügelt ihr zahllose Monster, unterhaltet euch mit diversen Charakteren und löst knifflige Rätsel. Euer Abenteuer beginnt im Melrose-Kloster und führt euch in Städte, Burgen und Festungen, die durch eine weitläufige Wildnis miteinander verbunden sind.

Abenteuer und Kampf

In den Städten besucht ihr Läden und Tavernen, plündert Lagerhallen und plauscht mit den Bewohnern. Sobald ihr das offene Feld betretet, machen die Monster Jagd auf euch: Fledermäuse, Kobolde oder tanzende Marionetten umringen euch und blasen zur Attacke. Den Feinden brezelt ihr im Nahkampf euren Stab auf den Schädel oder ihr ruft einen Spruch aus eurem Magiemenü auf. Dieses basiert auf den vier Elementen (Feuer/Wasser/Erde/Luft) und läßt sich ausbauen. Könnt ihr zu Beginn einem Killer-Hasen nur einen lauen Windzauber entgegenhauchen, so wirbelt ihr den Angreifer später mit einem satten Tornado aus dem Feld. Bei den fortgeschrittenen Missionen stößt Euer Held auf Barbaren, Stein-Golems und sogar Drachen. Trotz der vielen Kämpfe behält das Spiel dank der putzigen Animationen immer seinen freundlichen und ansprechenden Kids-Charakter Die Insel, auf der eure Abenteuer stattfinden, ist komplex genug, um euch bis zum Erscheinen weiterer N64-Rollenspiele an die Konsole zu binden. Da ihr hauptsächlich den Stab schwingen, Gegenstände einsammeln und euer Magie- und Zauberspruch-Kontingent aufbauen müßt, sind die eingedeutschten Gespräche nicht zu ausladend ausgefallen.

Der König von Kennishire beauftragt euch, einen Räuber zu bekämpfen und den Erdkristall wiederzubeschaffen.

Die Fledermaus-Meute gehört noch zu den einfacheren Gegnern.

Fleischfressende Pflanzen können immer einen jungen Helden als Snack vertragen.

Die Landschaft ist zwar nicht üppig bewachsen, bietet aber eine nebelfreie Perspektive.

Endlich ein N64-Rollenspiel!

Holy Magic Century arbeitet mit einem vereinfachten Kampf- und Magiesystem, um Rollenspiel-Frischlinge nicht zu ver-

MEINE MEINUNG!

Wer sich behutsam an das Rollenspiel-Genre heranführen lassen möchte, ohne gleich von einer zentnerschweren Anleitung erschlagen zu werden, kein Grafik-Feuerwerk erwartet und sich mit dem kindlichen Charme von Holy Magic Century Eltale anfreunden kann, sollte mit Brian auf Erkundungstour gehen. Erfahrene Rollenspieler könnten über Unterforderung klagen.

Florian

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

RY ELTALE

Das Kampfareal wird wie ein Boxring abgegrenzt. Der Gegner wird gleich mit einem Steinschlag-Zauber eingedeckt.

Ein geschlagenes Monster verpufft in einem Lichtblitz.

schrecken. Damit der Schlagabtausch mit den Monstern in der 3D-Umgebung nicht unübersichtlich wird, zeigen Markierungen den Aktionsradius eures Helden an. Die Grafik ist zwar etwas spärlich, aber zweckdienlich. Mit der hohen Sichweite, dem Tag-und-Nacht-Wechsel und den imposanten Zauberspruch-Effekten hat Imagineer zumindest teilweise die Möglichkeiten des N64 eingesetzt. Wenn die putzigen Monster euch mit Feuerstrahlen, Wasserfontänen oder Steinkugeln bombardieren, raucht und blitzt es auf dem Screen. Während Dorfbewohner zumeist statisch herumstehen, verblüffen euch eure Widersacher mit Saltos, Tänzen und Flugeinlagen.

Florian Brich

BEWERTUNG

Titel:.....Holy Magic Century Eltale
Genre:.....RPG/Action-Adventure
Spieler:.....1
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Save Game:.....Ja
Rumble Pak-Unterstützung:.....Nein
Controller Pak:.....Ja
Levels:.....3 Königreiche
Preis:.....ca. DM 140,-
Datenträger:.....128 MBit-Modul
Hersteller:.....Konami
Entwickler:.....Imagineer
Release:.....November

Grafik: 83%
Sound: 76%
Dauerspaß: 84%

Gesamtwertung: **84%**

Beurteilung: Motivierendes Rollenspiel für jüngere Semester. Der Schwerpunkt liegt bei den grafisch ansprechenden Gefechten.

08/98

09/98

10/98

NICHTS VERPASSEN!

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
COMPUTEC MEDIA AG, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ N-ZONE 08/98	zu DM 3.90	
❒ N-ZONE 09/98	zu DM 3.90	
❒ N-ZONE 10/98	zu DM 3.90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

Football, 1-2 Spieler, GT Interactive

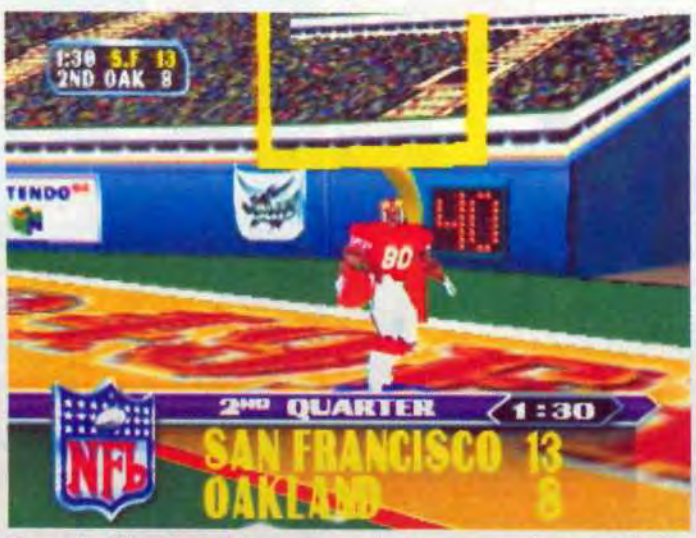
NFL BLITZ

N-ZONE HIT

Die Spielhallenumsetzung NFL Blitz geht einen anderen Weg als der große Acclaim-Rivale und setzt auf schnelles, unkompliziertes Gameplay.

Passend zum Charakter des Spiels gibt es nicht sonderlich viele Optionen: Ihr könnt einen Arcade-Modus wählen oder aber die komplette Saison 98/99 spielen. 3 Schwierigkeitsstufen stehen zur Auswahl, dazu können die Viertel eine Länge von 1-6 Minuten betragen und Tips zur Steuerung während der Matches eingeblendet werden. Es stehen alle Teams der Saison 98 zur Auswahl, auf dem Platz erwarten euch eine dynamische Kameraführung, fein animierte Spieler und ein absolut rasantes und intuitives Gameplay. Nach einem abgefangenen Paß oder bei Spielunterbrechungen könnt ihr in einem übersichtlichen Menü die Strategie für das nächste Angriffs- oder Defensivmanöver festlegen. Ihr könnt sogar eigene Taktiken entwerfen, diese auf dem Controller Pak abspeichern und dann während des Spiels anwenden. Fazit: Keine knüppelharte Simulation, sondern ein extrem schnelles Arcade-Sportspiel.

Marco Marzinkowski



Geschafft: San Francisco hat einen vielumjubelten Touchdown erzielt.

Der Redaktionstest beweist: Speziell im Modus für 2 Spieler bietet NFL Blitz Fun ohne Ende.

BEWERTUNG

Titel:	NFL Blitz
Genre:	Football
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Variabel (3 Stufen)
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung:	Ja
Controller Pak:	Ja
Levels:	Entfällt
Preis:	ca. DM 149,-
Datenträger:	96 MBit-Modul
Hersteller:	GT Interactive
Entwickler:	Midway
Release:	November

Grafik:	78%
Sound:	69%
Dauerspaß:	88%
Gesamtwertung:	85%

Rennspiel, 1-4 Spieler, THQ

PENNY RACERS

Wem die Bilder von Penny Racers sattsam bekannt vorkommen, der hat natürlich vollkommen recht: Es handelt sich hierbei schlicht und ergreifend um die deutsche Version von Choro Q...

Trotz einiger Spezialeffekte bleibt die Grafik schwach und wartet dazu noch mit zahlreichen Clippingfehlern auf.

Die Grafik bietet zwar einige nette Effekte (Rauchwolken, Wasser etc.), ist aber eher unspektakulär und fehlerhaft – die inneren Werte haben es aber durchaus in sich. So sind die 20 Strecken überaus abwechslungsreich und warten auch mit unterschiedlichen Witterungen auf. Auch die Möglichkeit, seinen Wagen schrittweise aufzupeppeln, ist eine feine Idee, die diesem Titel durchaus etwas Eigenständigkeit verleiht. Satte 100 Teile, die ihr von der Konkurrenz nach verlorenen Rennen überreicht bekommt, stehen für Tuningmaßnahmen zu eurer Verfügung. Speziell im Duell gegen die Redaktionskollegen überzeugten die Penny Racers. Aber auch Solisten bekommen eine Menge geboten – und wer die mitgelieferten Kurse mal satt hat, der kann sich mit dem integrierten Editor leicht selbst welche schustern.

Marco Marzinkowski

Ein Favorit der Redaktion: der Modus für vier Player.

BEWERTUNG

Titel:	Penny Racers
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	20 Strecken
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung:	Nein
Controller Pak:	Ja
Levels:	Entfällt
Preis:	tba.
Datenträger:	96 MBit-Modul
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Takara
Release:	Januar 1999

Grafik:	68%
Sound:	46%
Dauerspaß:	86%
Gesamtwertung:	82%

Laden
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

Theo Kranz Versand

Laden
94032 Passau
Bahnhofsstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 ZZGL. NN-GEBÜHR
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-VERSAND-HÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.

Ihr Theo Kranz Partner im Ruhrgebiet: (nur Laden, kein Versand!)

dynatex

44135 Dortmund
Im Brückcenter

VERSANDKOSTEN BEI NACHNAHME: POST 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR; BEI VORKASSE (NUR EUROSCHECKS) 4,- DM. PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR. ALLE ANGEBOTE SOLANGE VORRAT REICHT.

Nintendo 64

NINTENDO 64	249,-
ANTENNENKABEL	39,95
ANTENNENKABEL ORIG.	49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL (GRAU,GRÜN,GELB,ROT,BLAU,SCHWARZ)	54,95

F-ZERO X (NOV) (N64) 89,95

CONTR.PAD JOYTECH 64 PLUS	49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH	14,95
GAME BUSTER	99,95
LENKRAD RACELEADER 64	109,95
MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	39,95
MEMORY CARD 8 MEG	59,95
RUMBLE PAK	34,95
RUMBL. JOLT (inkl. MEM. 1 M.)	39,95
RUMBLE PAK JOYTECH	19,95

1080° SNOWBOARDING (N64) 89,95

BOMBERMAN HERO (N64) 89,95

TOP GEAR RALLY (N64) 79,95

BUCK BUMBLE (N64) 99,95

EXTREME G 2 (N64) (NOV) 99,95

1080° SNOWBOARDING	89,95
AIR BOARDER 64	119,95
ALL STAR TENNIS '99 (NOV)	99,95
BANJO & KAZOOIE	89,95
BIO FREAKS	119,95
BLAST CORPS	109,95
BODY HARVEST (NOV)	99,95
BOMBERMAN 64	89,95
BOMBERMAN HERO	89,95
BUCK BUMBLE	99,95
BUST A MOVE 3 (DEZ)	99,95
CHOPPER ATTACK	129,95
CRUISIN' WORLD	89,95
DARK RIFT	129,95
DIDDY KONG RACING	89,95
DUAL HEROES	129,95
EARTHWORM JIM 3D (JAN)	99,95

MISSION IMPOSSIBLE (N64) 99,95

NHL '99 (NOV) 109,95

BANJO & KAZOOIE (N64) 89,95

F1 WORLD GRAND PRIX (N64) 89,95

EXTREME G 2 (NOV)	99,95
F1 WORLD GRAND PRIX	89,95
FIFA '98 - WM-QUALIFIKATION	129,95
FIGHTER'S DESTINY	129,95
FORSAKEN	119,95
F-ZERO X (NOV)	89,95
G.A.S.P.	139,95
GEX 64 (GEX 2)	129,95
GOEMON - MYSTICAL NINJA 64	129,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION	99,95
HOLY MAGIC CENTURY (NOV)	139,95
IGGY'S RECKING BALLS	79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	99,95
KNIFE EDGE (NOV)	109,95
LYLAT WARS (OHNE RUMBLE PAK)	89,95
MADDEN NFL '99 (NOV)	119,95
MARIO KART 64	89,95
MISCHIEF MAKERS	89,95
MISSION IMPOSSIBLE	99,95
NASCAR '99	109,95
NBA COURTSIDE	89,95
NBA JAM '99 (NOV)	99,95
NBA LIVE '99 (NOV)	109,95
NFL BLITZ	109,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99(NOV)	94,95
NHL '99 (NOV)	109,95

TUROK 2 (DT.,NOV) 88,88
TUROK 2 (ENGL.,NOV) 99,95

NHL BREAKAWAY HOCKEY'99(DEZ)	94,95
OFFROAD CHALLENGE	129,95
RAMPAGE WORLD TOUR	129,95
SCARS (NOV)	109,95
SNOWBOARD KIDS	89,95
SPACE STATION-SILIKON V.(NOV)	119,95
STARSHOT (SPACE CIRCUS)	109,95
STAR WARS-ROGUE SQUAD.(DEZ)	109,95
SUPER MARIO 64	89,95
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
TONIC TROUBLE (ED) (NOV)	109,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

NINTENDO 64

BUST A MOVE 2	49,95
EXTREME G - SPECIAL EDIT.	49,95
FRANKREICH '98	99,95
GT RACING 64	99,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	79,95
MULTI RACING CHAMPION.	49,95
NAGANO WINTER OLYMPICS	119,95
NBA PRO '98	119,95
NFL QUARTERB. CLUB '98	49,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY	49,95
TOP GEAR RALLY	79,95
TUROK DINOSAUR HUNTER	49,95

gleich zugreifen, teilweise begrenzte Stückzahl!

ZELDA 64: OCARINA of TIME (NOV) (N64) 109,95

TOP GEAR OVERDRIVE (NOV)	119,95
TOP GEAR RALLY	79,95
TUROK 2 - deutsch (NOV)	88,88
TUROK 2 - engl. PAL-Vers.(NOV)	99,95
TWISTED EDGE SNOWBOARD.(NOV)	109,95
VIRTUAL CHESS 64	119,95
VIRTUAL POOL (DEZ)	109,95
V-RALLY (NOV)	99,95
WAIALAE COUNTRY CL.TRUE GOLF	119,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY '98	129,95
WCW VS. NWO: WORLD TOUR	139,95
WETRIX	109,95

STAR WARS-ROGUE S. (DEZ)(N64) 109,95

HOLY MAGIC CENTURY (NOV) (N64) 139,95

TONIC TROUBLE (ED) (NOV) (N64) 109,95

V-RALLY (NOV) (N64) 99,95

WWF WARZONE - RAW IS WAR	99,95
YOSHI'S STORY	89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY	24,80
ZELDA: OCARINA OF TIME (NOV)	109,95
SPIELEBERATER ZELDA 64 (NOV)	24,80

INT.SUPERSTAR SOC.98 (N64) 99,95

GLOVER (NOV) (N64) 89,95

WWF WARZONE (N64) 99,95 /(GB)49,95

EARTHWORM JIM 3D (N64) (JAN) 99,95

GameBoy

GAME BOY POCKET COLOR EDITION (VERSCHIEDENE FARBEN: ROT, GRÜN, GELB, BLAU, SILBER, TRANSPARENT, PINK)	109,-
BATTERY PACK - GAMEBOY	9,95
LADEGERÄT - GAMEBOY	19,95
LINKKABEL (JOYTECH)	14,95
GAME BOY CAMERA (VERSCHIEDENE FARBEN) 99,95 CAMERA PRINTER	119,95
ALADDIN - CLASSICS	49,95
ARIELLE - CLASSICS	44,95
ASTERIX + OBELIX - CLASSICS	44,95
BRAIN DRAIN	59,95
BUGS BUNNY & LOLA (NOV)	54,95
BUGS BUNNY: CRAZY CASTLE-CL.	44,95
BUST A MOVE 2	39,95
DISNEY'S MULAN (NOV)	59,95
DONKEY KONG LAND - CLASSICS	44,95
DONKEY KONG LAND 2-CL.(NOV)	44,95
DONKEY KONG LAND 3	64,95
DR. FRANKEN	44,95
DR. FRANKEN 2	44,95
DUCK TALES - CLASSIC	44,95
GARGOYLES QUEST	44,95
GOEMON - MYSTICAL NINJA	59,95
GOZILLA	59,95
HUGO (TEIL 1 ODER 2)	57,95
INT. SUPERSTAR SOCCER	59,95
KING OF FIGHTER - HEART OF B.	59,95
LUCKY LUKE	64,95
MARIO & YOSHI	29,95
MARIO'S PICROSS	49,95
MICKEY'S DANGEROUS CHASE - CLASSIC	44,95
MONOPOLY	59,95
ON THE TILES	44,95
OTTIFANTEN	59,95
POCKET BOMBERMAN	49,95
ROGER RABBIT - CLASSICS	44,95
SCHIFFE VERSENKEN (NOV)	59,95
SCHLÜMPFE 3	69,95
SMALL SOLDIERS	59,95
SPIROU	64,95
STREET FIGHTER 2 - CLASS (NOV)	44,95
SUPER MARIO LAND 2 - CLASSICS	44,95
TAMAGOTCHI	59,95
TUROK	39,95
TWEETY & SILVESTER (NOV)	54,95
V-RALLY	64,95
WORLD CUP '98	59,95
WORMS	64,95
WWF WARZONE	49,95

SPACE BASIC SET (1 LASER, 1 WESTE) 59,95
SPACE ROBO SET (1 LASER, 1 ROBO) 79,95
SPACE TEAM SET (2 LASER, 2 WESTEN) 99,95

Händleranfragen erwünscht
Fax: 0931/571602

GAMEBOY COLOR (NOV)	199,-
CONKER'S POCKET TALES (NOV)	59,95
GAME & WATCH GALLERY 3 (NOV)	44,95
HARVEST MOON (NOV)	59,95
NBA JAM '99 (NOV)	44,95
POCKET BOMBERMAN (NOV)	44,95
QUEST FOR CAMELOT (NOV)	59,95
TETRIS DELUXE (NOV)	44,95
TUROK 2 (NOV)	44,95

Super Nintendo

ALADDIN - CLASSICS	79,95
ASTERIX	54,95
ASTERIX & OBELIX - CLASSICS	74,95
DIDDY'S KONG QUEST (DKC2)-CL.	79,95
DONKEY K. COUNTRY 3-CLASS.	74,95
FIFA '97 GOLD EDITION	69,95
KIRBY'S DREAM COURSE	49,95
KIRBY'S GHOST TRAP	49,95
LUCKY LUKE	119,95
MICKEY'S MAGICAL QUEST-CL.	74,95
MICKEY & MINNIE- CLASS.(NOV)	74,95
NBA LIVE '97	69,95
PGA EUROPEAN TOUR '97	129,95
SIM CITY - CLASSICS	69,95
STAR WARS-EMPIRE STRIKES B.	89,95
STAR WARS-RETURN OF T. JEDI	89,95
SUPER BOMBERMAN 2-CLASSICS	74,95
SUPER MARIO WORLD - CLASSICS	64,95
SUPER METEORID-CLASSICS	74,95
TETRIS & DR. MARIO - CLASS.	64,95
TIM: DER SONNENTEMPEL	114,95
TIMON & PUMBAA'S	79,95
WILLIAM'S ARCADE'S GREAT.HITS	99,95
WORMS	64,95
YOSHI'S ISLAND-(S.M.W.2) CLASS.	79,95

Theo KRANZ VERSAND

Schnell, Schneller, THEO KRANZ VERSAND!

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 15.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar portofrei*.

Nutzen Sie unseren besonderen VORBESTELL-SERVICE!

Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie nur Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei*.

Bestellannahme bis 20.00 Uhr.

* GILT NICHT FÜR AUSLAND

Unser kostenloses Magazin (mit Preisliste 64 Seiten!), das jeder Sendung beiliegt, kann auch gegen Zusendung eines frankierten (DM 3,-) Rückumschlages (DIN C5) angefordert werden.

0931/3545235 oder 0180/5211844

Internet: http://www.logon.de/kranz

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse: COMPUTEC MEDIA AG ▪ Redaktion N-ZONE ▪ Kennwort Leserbriefe ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg ▪ E-MAIL: nzone@computec.de

DIVERSES

Um eines vorweg zu erwähnen: Normalerweise sind die neuesten Zeitschriften nichts mehr für mich, denn irgendwie bin ich einen anderen Stil gewohnt und da freut es mich, ein mit DM 3,90 im Vergleich zu den anderen fast geschenktes Magazin für das N64 vorzufinden, das man lesen kann, ohne Tests über super Spiele überspringen zu müssen, nur weil es entweder total langweilig verfaßt oder nur eine Wiederholung eines im Vorheft oder in einem anderen Magazin geschriebenen Artikels ist. Auch wenn sich das jetzt sehr hart anhört: Euer Magazin ist im Vergleich recht gut. Auch das Preis-Leistungs-Verhältnis scheint mir sehr angemessen, obwohl euer Magazin mit „nur" 76 Seiten doch recht spartanisch wirkt. Aber genug davon – ich wollte nur ein paar Verbesserungsvorschläge machen und Fragen stellen:

IN EIGENER SACHE

Es erreichten uns zahlreiche Zuschriften zum Thema „Mission: Impossible-Tips & Tricks-Karte". Entgegen der ursprünglichen Aussagen der Entwickler funktionieren die Cheats der US-Version leider nicht bei der deutschen PAL-Version. Hierfür möchten wir uns entschuldigen und verweisen auf den zweiten Teil der Mission: Impossible-Komplettlösung, die euch das Erfüllen der Missionen hoffentlich erleichtert.

Die Redaktion

Schickt Eure Briefe an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstr. 21
90429 NÜRNBERG

EMAIL:
nzone@computec.de

1. Das Layout insgesamt ist recht gut gelungen, doch nervt mich dieser Kinderkram. Klar, wohl über die Hälfte der N64-User ist sicher - etwas kraß ausgedrückt - noch im vorpubertären Stadium, doch es gibt durchaus auch ältere, und es nervt mich wirklich, wenn mich auf jeder Seite ein Yoshi dumm angrinst, sowas ist doch echt überflüssig.

N-ZONE Grundsätzlich verstehe ich deine Argumentation, allerdings wollen wir bei den sogenannten wiederkehrenden Rubriken (Leserbriefe, Spielelexikon) durch die Grafik-Motive für eine Wiedererkennung sorgen. Davon abgesehen: Im Rest des Heftes finden sich massenweise andere Motive.

2. Außerdem vermisse ich die Lesertests, die ich am Amiga Joker schon immer so toll fand. Auch wenn es natürlich wieder ein Mehraufwand ist, kann man – denke ich – dadurch auch recht gut überprüfen, ob man der gleichen Meinung ist wie die meisten anderen.

N-ZONE Lesertests sind sicher keine schlechte Idee, doch fehlt uns einfach der Platz für eine derartige Rubrik, außerdem landeten die Lesertests seinerzeit bei der SNES-Umfrage weithinten.

3. Was bedeutet das mit der 4 MB-Speichererweiterung für das N64? Wieviel MB hat die Konsole denn von Haus aus und wieviel wird sie dann haben?

N-ZONE Die Konsole verfügt von Haus aus über einen Arbeitsspeicher von 4,5 MByte, mit der Speichererweiterung wird sie 4 MB dazubekommen.

4. Warum sind Module so teuer? Klar ist da mehr dran als an einer CD, aber vergleichen wir doch mal: 64 MB RAM für einen Computer kosten heutzutage wohl DM 160,- (kein SDRAM!).

N-ZONE Eine CD kostet in der Herstellung etwa 50 bis 60 Pfennig (ohne Lizenzgebühren), ein Modul mindestens DM 10,-, und zwar ohne Lizenzgebühren. Von einem Spiel, das im Handel DM 100,- kostet, kommen beim Hersteller maximal 40 bis 50 Prozent an. Davon müssen dann auch noch Entwicklung (1 Million DM aufwärts), Werbung und Personal bezahlt werden.

5. Ihr solltet bei euren Bewertungen zumindest drunterschreiben, ob man sich beeilen sollte, das Spiel zu kaufen, da es vielleicht am nächsten Tag indiziert wird.

N-ZONE Grundsätzlich dürfen wir ohnehin keine Spiele vorstellen, von denen wir überzeugt sind, daß sie indiziert werden, deshalb erübrigt sich eine derartige Angabe.

6. Warum entscheidet sich Nintendo nicht für das DD64 oder zumindest ein CD-ROM-Laufwerk? Spiele, die wirklich Bestseller werden sollen, sind auf dem N64 entweder zu teuer oder zu kurz, weil nicht genug auf die Cartridge paßt. Außerdem sollte das N64 mehr als nur 4 MB RAM haben! Das ist doch wohl ein Witz! Mein Computer, der x-mal langsamer ist, hat 32, um den Prozessor wirklich voll auslasten zu können.

N-ZONE Erstens verspricht die Beschreibbarkeit der 64DD-Datenträger völlig neue Möglichkeiten, zweitens sind Spiele wie Zelda oder Turok 2 umfangreicher als die meisten CD-ROM-Spiele. So teuer

sind die N64-Spiele außerdem auch nicht mehr, denn sie kosten jetzt meist unter DM 100,- (von einzelnen Third Party-Titeln einmal abgesehen). Was den Arbeitsspeicher angeht: Der hat mit der Prozessor-Auslastung nun wirklich nichts zu tun, vergleiche doch einmal Turok 2 (mit Speichererweiterung) auf dem N64 und dem PC.

7. In der großen Liste der geplanten N64-Entwicklungen solltet ihr die Spiele nach Alphabet und nach Genre ordnen, denn so erscheint mir das als ein Schandfleck in dem sonst so übersichtlichen Magazin.

N-ZONE Mit mehreren Genres wird es zweifellos noch unübersichtlicher. Außerdem: Wo sollen wir denn Spiele wie Mystical Ninja einordnen? Rollenspiel? Adventure? Da weiß man vielleicht vorher schon nicht, wo man suchen soll.

8. Mich stören die verwaschenen Grafiken des N64 und ich kann nur hoffen, daß sie den HighRes-Modus nicht zu weichspülen.

N-ZONE Wie man richtig mit dem Blur-Effekt umgeht, zeigen Banjo-Kazooie, Turok 2 und auch F-1 World Grand Prix. Dagegen sehen pixelige 32 Bit-Spiele deutlich schwächer aus.

Stefan und Sven-Hendrik, 30916 Isernhagen

BANJO-KAZOOIE

Ich möchte Abhilfe bei dem Problem in Banjo-Kazooie schaffen. Der große Schlüssel im Freezeezy Peak-Level, der sich in der Höhle des Walrosses befindet, kann nicht erreicht werden. Das Geheimnis um den Schlüssel sowie um die Tür in Gobi's Valley wird erst in Banjo-Tooie (Banjo-Kazooie 2) gelüftet. Einige Bilder davon kann man schon sehen, wenn man das Spiel komplett gelöst hat, d. h. alle 100 Puzzle-Teile gefunden hat.

N-ZONE Stellvertretend für viele andere Zuschriften (danke dafür!) drucken wir diesen Brief ab.

Sebastian S.

NINTENDO 68

1.Wird das Nintendo 64 mit der 4 MB-Erweiterung zu einer 68 MB-Konsole?

N-ZONE Das 64 im Konsolennamen bezieht sich auf den Hauptprozessor, der Daten im 64 Bit-Format verarbeiten kann, während andere Konsolen „nur" Daten im 32 Bit-Format verarbeiten können. Die 4 MB-Erweiterung vergrößert nur den Arbeitsspeicher, der normalerweise 4,5 MByte beträgt.

2. Was haltet ihr von der Erweiterung?

N-ZONE Wir finden sie genial!

Jean-Pierre Bednar, A-6900 Bregenz

GIMMICK

1. An Ihrem „Gimmick" mit den N64-Aufklebern scheiden sich ja offensichtlich die Geister. Ich selbst halte auch nicht sehr viel von „exklusiven Konsolen-Aufklebern", die aus einer „normalen Nintendo 64-Konsole ein einzigartiges Sammlerstück" machen. Eine Spielkonsole ist ein technisches Gerät, von dem man normalerweise nur eines besitzt, und kein Sammlerstück. In die Kategorie „Sammlerstücke" würde ich eher die Spiele selbst einordnen.

N-ZONE An Gimmicks wie Bügelbildern oder Türhängern mögen sich die Geister scheiden, an den N64-Aufklebern allerdings nicht, wie der gewaltige Auflagenzuwachs beweist. Grundsätzlich sind wir in der Redaktion der Ansicht, daß ein solcher Aufkleber genauso bedeutsam ist wie beispielsweise Alufelgen bei einem Auto.

2. Von den Spielen habe ich mittlerweile ca. 15 Stück und immer dann ein Problem, wenn ich die Module wie Bücher oder CDs in ein Regal stellen will. Um dann ein bestimmtes Spiel wiederzufinden, muß ich alle einzeln wieder herausziehen. Nintendo hat nämlich leider vergessen, auf den Stirnseiten der Spielmodule einen Aufkleber anzubringen, auf dem der Titel des Spieles steht. Deshalb mein Vorschlag: Verwandeln Sie Ihr Gimmick in etwas Nützliches!

N-ZONE Die Mehrheit der User sammelt die Spiele mitsamt der Verpackung, deswegen wäre für die meisten Leser ein derartiger Aufkleber nicht von Interesse.

Heiko Neuss

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	❑	❑	❑
SNES	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑

3. Wie gefällt Dir die aktuelle Titelseite (Turok 2)?
Schulnote: _____

4. Sollen wir folgende Rubriken aus dem Heft nehmen?
SNES-News ❑ Ja ❑ Nein
Game Boy-News ❑ Ja ❑ Nein

5. Welche Note bekommt die aktuelle N-Zone-Ausgabe? (1 = sehr gut, 6 = ungenügend)
Schulnote: _____

6. Wieviele Ausgaben von N-Zone besitzt du bereits (inklusive vorliegender)?
Ich besitze _____ Ausgaben.

7. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?
❑ Ja ❑ Nein

8. Welche Spiele hast du in den letzten zwei Monaten gekauft, welche willst du kaufen?
Gekauft in den letzten 2 Monaten: _____
_____
Will ich demnächst kaufen: _____
_____

9. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genau soviel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	mehr	genau soviel	weniger
Extreme G2-Aufkleber (Cover)	___	❑	❑	❑
Star Wars (S. 10-11)	___	❑	❑	❑
Zelda (S. 12)	___	❑	❑	❑
NBA Jam 99 (S. 14)	___	❑	❑	❑
Turok 2 (S. 24-27)	___	❑	❑	❑
Extreme G 2 (S. 28-30)	___	❑	❑	❑
F-Zero X (S. 32-33)	___	❑	❑	❑
Nascar 99 (S. 34)	___	❑	❑	❑
NHL 99 (S. 36-37)	___	❑	❑	❑
Glover (S. 38)	___	❑	❑	❑
WCW vs. NWO (S. 56)	___	❑	❑	❑
Starshot (S. 58)	___	❑	❑	❑
Silicon Valley (S. 60)	___	❑	❑	❑
Holy Magic Century (S. 62-63)	___	❑	❑	❑
Mission: Impossible-Lsg. (S. 70-78)	___	❑	❑	❑
Gex 64-Lsg. (S. 80-84)	___	❑	❑	❑
T&T-Sammelkarten (Umschlagseite)	___	❑	❑	❑

10. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	sehr	ziemlich	weniger
fachkundig	❑	❑	❑
kritisch	❑	❑	❑
informativ	❑	❑	❑
aktuell	❑	❑	❑
übersichtlich	❑	❑	❑
optisch ansprechend	❑	❑	❑

11. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 11/98)
Ausgabe: _____/9_____

12. Wirst du die nächste Ausgabe von N-Zone kaufen?
_____

13. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?
_____
_____

14. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?
_____
_____

15. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du mußt sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

16. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße _____ Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA AG • N-ZONE • Kennwort Zeugnis 11 • Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß des Datenschutzes getrennt voneinander archiviert.

Denke nie, es ist nur ein Spiel!

Denn wer so denkt, kann nur verlieren! Für alle anderen gibt es MEGA FUN - das unentbehrliche VIDEOSPIELE-MAGAZIN. Alles über die neuesten Nintendo-, Sega- und Sony - GAMES! Wir testen kompetent und unbestechlich. Auf über 100 Seiten - von Spieleprofis für Spieleprofis!

MEGA FUN – und Du hast ein leichtes Spiel. Für nur DM 5,90.

COMPUTEC MEDIA AG

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

„Jetzt macht der Marzinkowski auch schon die Tips in der N-Zone", mögen viele von euch jetzt denken. „Wo ist unser Michael Erlwein?", werden andere vielleicht fragen. Michael ist im Moment mit anderen Aufgaben voll ausgelastet, so daß ich euch in der nächsten Zeit mit Cheats & Codes versorgen werde. Ich hoffe, ich kann auf eure Unterstützung zählen, und wünsche euch jetzt viel Spaß mit den aktuellen Hilfestellungen, die selbstverständlich für die angegeben Versionen überprüft werden.

Euer Marco Marzinkowski

NFL Blitz (US)

Passend zum Test in dieser Ausgabe können wir euch schon die ersten Cheats anbieten. Gebt die folgenden Namen und Pins beim „Enter Name"-Screen ein, um mit dem jeweiligen Spieler zocken zu können. Es handelt sich dabei in erster Linie um die Programmierer selbst, aber auch einige abgefahrene Player sind dabei:

Turmell, 0322 (Mark Turmell)
Sal, 0201 (Sal Divita)
Jason, 3141 (Jason Skiles)
Jenifr, 3333 (Jennifer Hedrick)
Japple, 6660 (Jeff Jonson)
Brain, 1111 (Gehirn)
Skull, 1111 (Schädel)
Thug, 1111 (Dieb)
Van, 1234 (Laster)

Beim Matchup-Screen könnt ihr folgende Kombinationen eingeben, wobei Turbo für die erste, Jump für die zweite und Paß für die dritte Zahl steht. Drückt die jeweilige Taste so oft, wie es für den jeweiligen Cheat notwendig ist:

0-3-0: Dichter Nebel
3-1-4: Extrem schwere-Computergegner
2-0-3: Große Köpfe
0-4-0: Noch größere Köpfe
0-5-0: Großer Football
1-4-1: Große Spieler
3-1-0: Kleine Spieler
2-5-0: Geniale Pässe
5-1-4: Unbegrenzter Turbo
2-3-3: Übermächtiges Team
4-0-4: Schnelles Spiel

Madden NFL '99 (US)

Wer sich die Importversion des Footballknallers schon gekrallt hat, kann mit diesen Cheats bestimmt etwas anfangen. Alle Namen bei der Code-Eingabe eintragen:

NFC Pro Bowl:	BESTNFC
AFC Pro Bowl:	AFCBEST
All-Madden Team:	BOOM
All-Time Statleaders:	IMTHEMAN
Helden der 60er:	PEACELOVE
Helden der 70er:	BELLBOTTOMS
Helden der 80er:	SPRBWLSHUFL
Helden der 90er:	HEREANDNOW

DIE Truppe:	TURKEYLEG
Jubiläumsteams der 70er:	THROWBACK
EA-TEAM:	INTHEGAME
1999 Cleveland Browns:	WELCOMEBACK
Tiburon:	HAMMERHEAD

Cruis'n World (D)

Wenn ihr im Championship Modus folgende Punktzahlen erzielt, winken feine Upgrades und Goodies:

8 (Power-Level 2)
20 (Paint-Modus)
100 (Power-Level 3)
150 (Paint-Modus 2)
500 (Power-Level 4)
1500 (Power-Level 5)
9999 (Speed Demon,der schnellste .....Wagen im Spiel)

Wenn ihr im Practice-Modus folgende Zeiten schlagt, stehen euch jeweils neue Fahrzeuge zur Verfügung. Die Zeiten sind knapp kalkuliert, daher solltet ihr nach Möglichkeit, die aufgebohrten Wagen aus dem Championship-Modus verwenden:

Germany: 2:27
Egypt: 1:07
Hawaii:.....3:47
New York: 2:11
England:.....1:46
France:.....2:15
Kenya:.....2:06
China: 1:14
Australia: 1:49
Mexico: 1:46
Japan:.....2:48
Russia:.....1:58

Teil 2

MISSION: IMPOSSIBLE

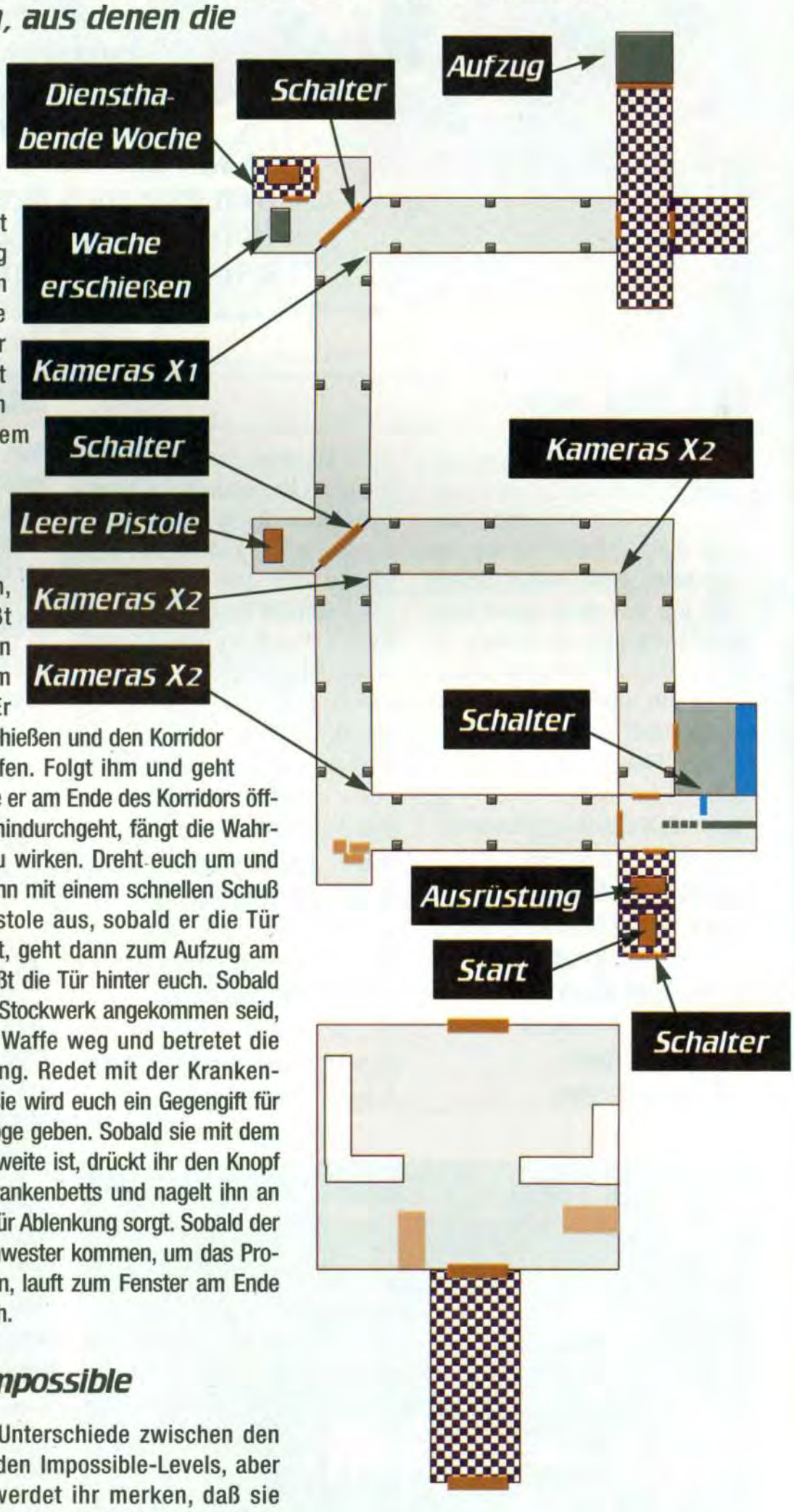
Willkommen zu Teil 2 unserer Lösung von Mission: Impossible. Diesen Monat führen wir euch sowohl durch die Possible- als auch durch die Impossible-Schwierigkeitsgrade der letzten drei Levels und bieten euch die kompletten Karten sowie einen Leitfaden, wie ihr mit den verschiedenen Elementen, aus denen die Missionen bestehen, fertig werdet.

Mission 3: Flucht vom CIA

Verhör

Mission: Possible

Bei dieser Mission müßt ihr zehn Aufgaben erfüllen: aus dem Verhörraum fliehen, eure Ausrüstung zurückbekommen, in den Flur gelangen, aus der Verhör-Sektion fliehen, die benötigten Fingerabdrücke bekommen, die diensthabende Wache aufspüren, zum Aufzug gelangen, das Gegengift bekommen, für Ablenkung sorgen und flüchten. Zu Beginn dieses Levels findet ihr euch in einem Verhörraum ohne ersichtliche Fluchtmöglichkeit wieder. Rechts neben der Tür, die aus dem Raum führt, werdet ihr einen Schalter an der Wand finden, der ein Fenster freilegt, das in den nächsten Raum führt. Nach einer Weile wird der Intercom sich melden und Candice wird euch sagen, daß sie Sprengstoff-Kaugummi unter der Kaffeetasse plaziert hat. Legt dieses auf das Fenster und jagt es hoch, dann könnt ihr durchklettern und eure Ausrüstung zurückholen. Sobald ihr alles habt, bewaffnet euch mit der Pfeilpistole und geht durch die nächste Tür, wo ihr seht, wie die Leute, die das Verhör durchführen, der Wache sagen, daß sie in zehn Minuten zurückkommen, wenn die Wahrheitsdroge angefangen hat zu wirken. Schaltet die Wache mit der Pfeilpistole aus und klaut ihren Fingerabdruck, um die Türen mit dem Schalter an der Wand zu öffnen. Geht dann den Korridor entlang und schaltet die Wache am Ende aus. An jeder Ecke des Korridors sind zwei Kameras, die, sobald sie euch erfassen, Alarm auslösen und eine Wache rufen, um euch zu fangen. Hinter den Kisten am Ende des ersten Korridors werdet ihr eine Spraydose mit blauer Farbe finden, die ihr benutzen könnt, um die Kameras blind zu machen. Sobald ihr die Farbe habt, benutzt die Balken an der Wand des Korridors, um euch dahinter zu verstecken, und wenn die Kameras sich drehen, rennt hin und sprayt sie an. Folgt den Korridoren, bis ihr die zwei Wachen seht, die nicht verschwinden. Wenn ihr sie erledigt habt, stehlt ihre Fingerabdrücke und öffnet die Tür, die am Ende des zweiten Korridors rotiert. Am Ende des nächsten Korridors befindet sich eine weitere Kamera. Es ist hier lebenswichtig, zu vermeiden, von der Kamera gesichtet zu werden, oder die Mission schlägt fehl. Nachdem ihr mit der Kamera fertig seid, geht rasch durch die zweite rotierende Tür und erschießt schnell den Mann hinter dem Schreibtisch, bevor er den Alarm auslöst. Geht in den nächsten Raum, aber erschießt nicht den Mann hinter dem Schreibtisch. Er wird auf euch schießen und den Korridor entlang weglaufen. Folgt ihm und geht durch die Tür, die er am Ende des Korridors öffnet. Sobald ihr hindurchgeht, fängt die Wahrheitsdroge an zu wirken. Dreht euch um und schaltet den Mann mit einem schnellen Schuß aus der Pfeilpistole aus, sobald er die Tür geschlossen hat, geht dann zum Aufzug am Ende und schließt die Tür hinter euch. Sobald ihr im nächsten Stockwerk angekommen seid, steckt ihr eure Waffe weg und betretet die Krankenabteilung. Redet mit der Krankenschwester und sie wird euch ein Gegengift für die Wahrheitsdroge geben. Sobald sie mit dem Arzt außer Sichtweite ist, drückt ihr den Knopf am Ende des Krankenbetts und nagelt ihn an die Decke, was für Ablenkung sorgt. Sobald der Arzt und die Schwester kommen, um das Problem zu beheben, lauft zum Fenster am Ende und springt durch.



Mission: Impossible

Es gibt einige Unterschiede zwischen den Possible- und den Impossible-Levels, aber im Endeffekt werdet ihr merken, daß sie fast identisch sind. Zunächst tauchen jedes Mal, sobald ihr von einer Kamera gesichtet werdet, zwei Wachen auf, so daß es noch wichtiger ist, nicht entdeckt zu werden. Der zweite Unterschied ist der, daß ihr im Possible-Level zehn Minuten habt, um zum Lift zu gelangen, während es im Impossible-Level nur sieben Minuten sind, so daß ihr euch keine Rumtrödelei erlauben könnt.

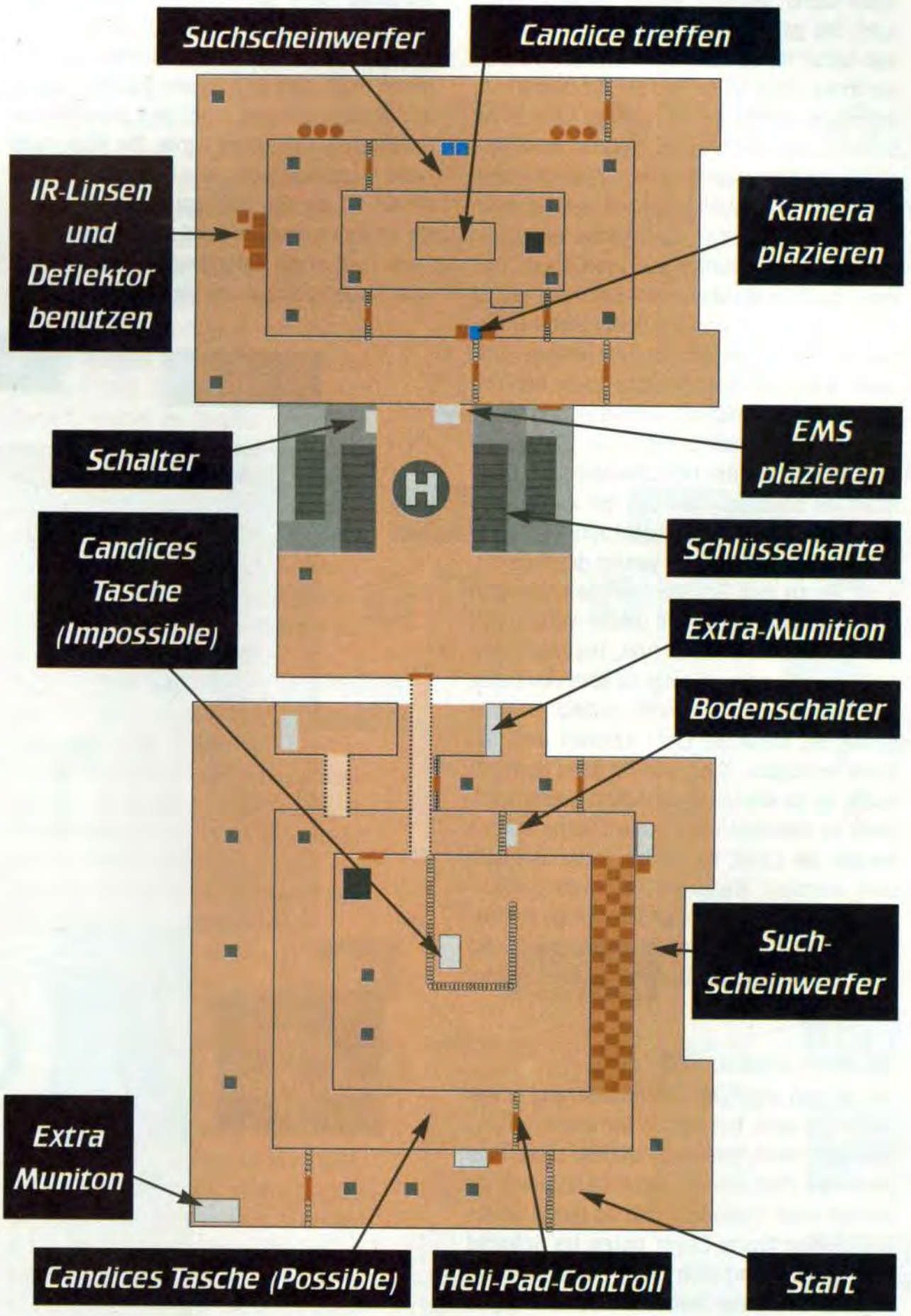
Das CIA-Dach
Mission Possible

Bei dieser Mission müßt ihr die Beleuchtung des Heli-Pads sabotieren, eure Ausrüstung aufspüren, die Zugangskarten finden, das Licht reparieren, den Hubschrauber am Boden halten, euch Zugang zum Sicherheitsbereich verschaffen, den Zugangscode bekommen und euch mit Candice treffen. Ihr werdet euch nun auf dem Dach finden, mit einer scheinbar riesigen Menge an Aufgaben vor euch, aber macht euch keine Sorgen, in dieser Mission geht es nicht um Zeit. Fangt an, indem ihr um die erste Ecke lauft und die Wache mit der Pfeilpistole ausschaltet. Er wird eine Passierkarte fallen lassen, die ihr brauchen werdet. Klettert am Ende des ersten Dach-Abschnittes auf den Kasten und dann auf das Dach des Wachhauses. Von hier aus könnt ihr zum zweiten Abschnitt gelangen, wo ihr den elektrisierten Boden abschalten und dann das Hubschrauber-Licht sabotieren könnt. Sobald ihr das getan habt, laßt ihr euch herunterfallen und geht um die Ecke durch das erste Sicherheitstor. Direkt rechts werdet ihr ein weiteres Wachhaus sehen. Geht hinein und ihr werdet dringend benötigte Munition für die Pfeilpistole finden. Folgt den ganzen Weg entlang über dem Dach, geht durch einige weitere Sicherheitstore und schalten ein paar weitere Wachen aus. Auf halber Strecke werdet ihr ein weiteres Wachhaus mit Pfeilpistolen-Munition finden. Sobald ihr einmal ganz herum gegangen seid, werdet ihr noch einen Kasten neben einem Wachhaus finden, der es euch erlaubt, zum nächsten Abschnitt hochzuklettern, wo ihr eine Tasche finden werdet, die Candice vorher für euch liegengelassen hat. Steckt eure Waffe weg und benutzt die Tasche, dann nehmt ihr die Identität eines Mechanikers an, die es euch erlaubt, euch sicher zu umherzubewegen. Bewegt euch durch diesen nächsten Abschnitt und ihr werdet den Aufzug betreten können, der euch zum oberen Abschnitt bringt. Überquert die Brücke und die Wachen werden die Tür öffnen. Geht die Treppen hinunter und dann links und ihr werdet ein Kontrollpult finden, um das Licht zu reparieren. Sobald es wieder funktioniert, wird der Hubschrauber landen und ihr werdet nicht viel Zeit haben, um das EMS zu legen. Rennt die Treppe hinauf zurück, vorne am Hubschrauber vorbei und plaziert das EMS in den Kasten an der Wand. Rennt dann wieder die Treppe hinunter, dann rechts und schaltet die Wache

unten aus, um ihre Zugangskarte zu bekommen. Geht durch die Tür unten und wendet euch nach rechts. Passiert das nächste Sicherheitstor und geht um die Ecke. Benutzt die Kisten, um in den oberen Bereich der Sicherheitssektion zu gelangen, schaltet die Wache aus und benutzt die Infrarot-Linsen, um die Laserstrahlen zu sehen. Dann stellt ihr den Laser-Deflektor so hin, daß ihr sicher hindurchspringen könnt. Folgt dem ganzen nächsten Dach-Abschnitt, weicht den Lichtern aus und schaltet alle Wachen aus, die ihr seht, bis ihr die Tür erreicht, für die ihr einen Code benötigt. Klettert auf die Kisten neben der Tür und plaziert die Kamera auf der oberen Kiste. Rennt dann zu der anderen Seite der Sicherheitssektion und wartet. Wenn die nächste Wache die Tür benutzt, bekommt ihr den Code. Kehrt dann zurück und sammelt die Kamera auf, und ihr werdet durch die Tür und auf das Dach gelangen können. Es gibt hier oben nur noch eine Wache, die ihr ausschalten müßt, bevor ihr durch die letzte Tür geht und Candice trefft.

Mission: Impossible

Der Mission: Impossible-Abschnitt ist eigentlich identisch, obwohl die Wachen gerissener sind, also seid vorsichtig – vergeßt nicht, daß es kein Zeitlimit gibt. Der einzige andere Unterschied ist der, daß ihr die Tasche von Candice auf dem ersten Gebäude im Drahtgitter-Abschnitt finden werdet. Ihr werdet die Tasche im Wachhaus finden, aber ihr müßt euch mit etlichen Wachen herumschlagen, bevor ihr an sie herankommt.



Der Terminal Raum

Mission: Possible

Beim Mission: Possible-Abschnitt dieses Levels werdet ihr drei Aufgaben erfüllen müssen: den Computer einschalten, die NOC-Liste kriegen und flüchten, ohne entdeckt zu werden. Wechselt die Kamera-Perspektive auf die Seitenansicht, lehnt euch herunter und passiert die ersten paar Laser. Ihr werdet bemerken, daß die Seitenansicht euch hilft, herauszufinden, wie nah ihr den Lasern kommen könnt, ohne euch zu verbrennen. Wenn ihr zu den immobilen Lasern kommt, werdet ihr euch genau über sie schwingen und euch fallen lassen müssen, sobald ihr sie passiert habt. Die gelben Laser lösen den Alarm aus, also könnt ihr es euch nicht erlauben, sie zu berühren. Zum Glück werdet ihr bemerken, daß diese, sobald ihr euch knapp über ihnen befindet, sich von links nach rechts bewegen, so daß ihr sie passieren könnt. Wenn ihr euch durch die letzten, sich schnell bewegenden Laser bewegt, hängt euch genau unter sie, ändert die Perspektive auf „von oben" und dreht euch in Richtung des Schalters rechts neben der Tür. Wenn der Techniker hereinkommt, wartet einfach ab und bewegt euch nicht. Wenn ihr irgendwelche Laser berührt, wird er euch bemerken. Sobald er den Raum verläßt, laßt ihr euch herunter, bis Ethan euch sagt, daß er auf der richtigen Höhe ist. Dann müßt ihr anfangen, hin und her zu schwingen, indem ihr den Stick leicht zurück und vor drückt. Wenn ihr nahe genug drankommt, wird Ethan den Schalter greifen, der den Computer einschaltet und die Tür verschließt. Dann dreht ihr euch herum, reguliert eure Höhe wieder und schwingt zu dem Computer, wo Ethan wieder zugreift, sobald er nahe genug ist. Dann die Liste nehmen und den Virus hochladen. Alles, was ihr dann noch tun müßt, ist so schnell wie möglich wieder nach oben zu kommen (macht euch keine Sorgen wegen der Laser, da sie bis dahin alle weg sein werden). Wenn der Techniker zurückkommt, nachdem ihr den Schalter an der Tür benutzt habt, wird er nicht hineinkönnen und euch bleiben 30 Sekunden, bis eine Wache erscheint.

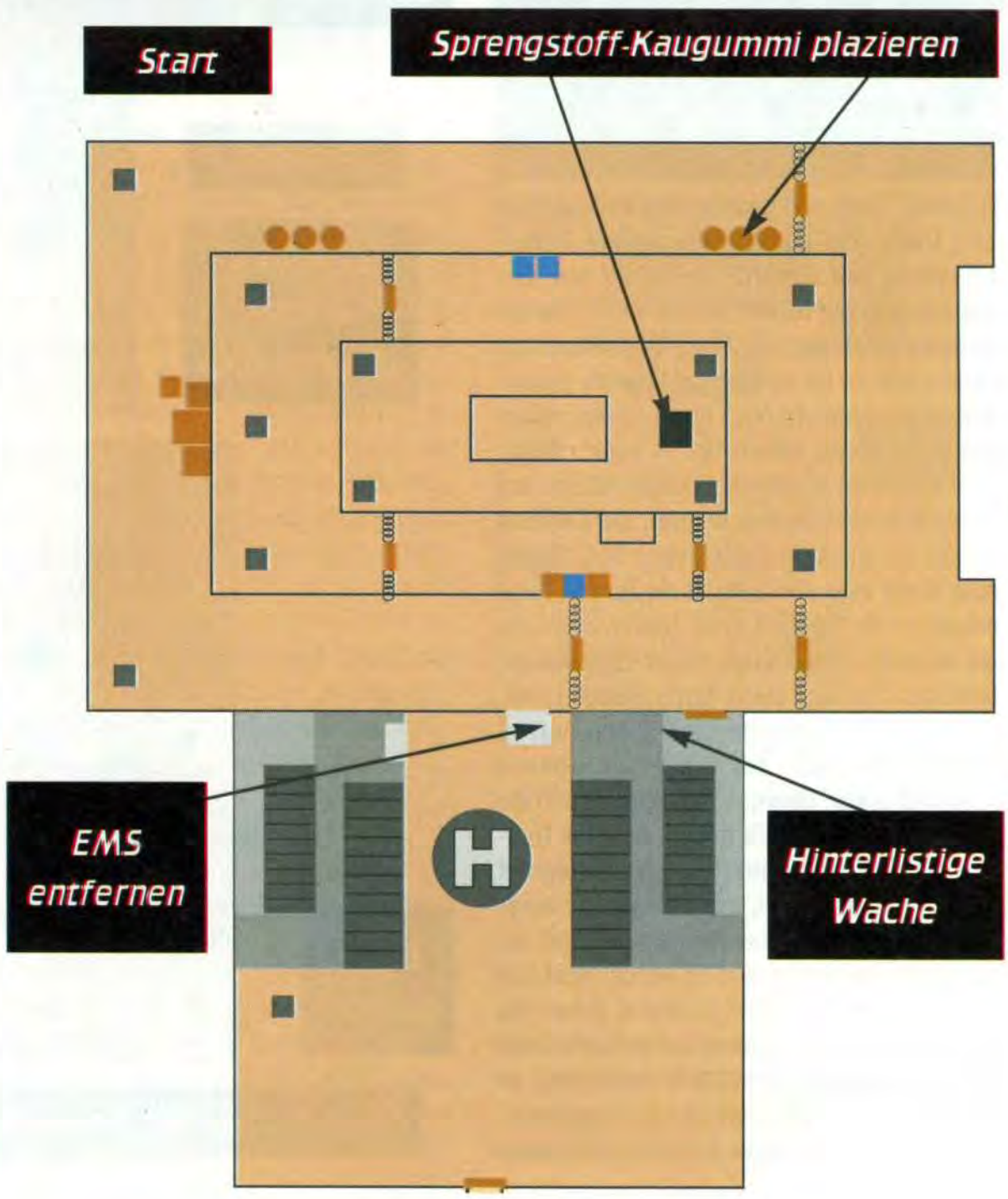
Mission: Impossible

Der einzige wirkliche Unterschied sind einige weitere Laser, mit denen ihr euch herumschlagen müßt, allerdings dürften diese kein größeres Problem für euch darstellen. Ihr werdet auch bemerken, daß es einen weiteren gelben Alarm-Laser unten im Schacht gibt. Dieser wird sich nicht bewegen, also beginnt direkt darüber leicht zu schwingen und laßt euch herunterfallen, sobald ihr euch in eine Position daneben geschwungen habt.

Flucht vorm Dach

Mission: Possible

Alles, was ihr jetzt tun müßt, ist, zum Hubschrauber zurückzukehren, das EMS zu entfernen und einen Flug in die Sicherheit zu nehmen. Ihr ward gerade an diesem Ort, also solltet ihr mittlerweile damit vertraut sein. Weicht dem Suchscheinwerfer des Hubschraubers aus und springt von der Seite auf das Dach der Wachhütte, wo ihr die Kamera benutzt habt, um den Code zu bekommen, dann folgt dem Pfad um die Ecke. Hinter der nächsten Ecke befinden sich einige Kisten neben einem Suchscheinwerfer. Schaltet hier die Wache aus und klettert auf die Kisten. Wenn ihr die Infrarot-Linsen benutzt, könnt ihr die Laserstrahlen sehen, von hier aus werdet ihr nun in den nächsten Abschnitt hinunterspringen können. An diesem Punkt wird euch Candice sagen, daß ihr eine Ablenkung arrangieren müßt, also geht zu den Büchsen, die an der Wand gestapelt sind, und plaziert das Sprengstoff-Kaugummi daran. Ihr müßt nicht beide Stapel hochjagen, also klebt das Kaugummi auf die, die der Stelle am nächsten sind, an der ihr vom vorherigen Level angekommen seid. Dann lauft in die entgegengesetzte Richtung vom Sicherheitszaun um die Ecke und an den Kisten vorbei, an denen ihr in den Sicherheitsbereich hochgeklettert seid. Hinter der nächsten Ecke steht eine Wache, mit der ihr euch beschäftigen solltet, bevor ihr durch den Korridor zum Heli-Pad zurückkehrt. Öffnet jetzt nicht sofort die Tür am Ende des Korridors und geht hindurch, sonst werdet ihr durch eine sich heranschleichende Wache auf der gegenüberliegenden Seite verhaftet. Öffnet stattdessen die Tür und benutzt den linken C-Knopf, um seitlich zu gehen, während ihr mit eurer Pistole zielt. Ihr werdet dann in der Lage sein, einen Schuß abzugeben, ohne daß euch die Wache sehen kann. Sobald ihr mit dieser trickreichen Wache fertig seid, rennt hinauf auf das Heli-Pad und schaltet die Wache dort aus. Entfernt dann das EMS aus dem Kasten, in den ihr es zuvor gesteckt habt. Ihr müßt euch dann von dem Kasten wegdrehen und das EMS erneut anwählen, dann werft ihr das EMS hin und beschädigt es. Der Hubschrauber wird dann anfangen aufzusteigen. Rennt zu diesem Zeitpunkt zur rechten Seite des Hubschraubers und drückt den Action-Knopf, um die Kufe zu greifen und in Sicherheit gebracht zu werden.



Mission: Impossible

Erneut werdet ihr feststellen, daß die Impossible-Route fast die selbe wie die Possible-Route ist, allerdings gibt es einige feine Unterschiede, mit denen man sich auseinandersetzen muß. Davon abgesehen, daß die Wachen besser drauf sind als in früheren Missionen, werdet ihr bemerken, daß es noch zwei weitere Unterschiede gibt. Der Hubschrauber, der am Start des Levels nach euch sucht, wird euch automatisch fangen, sobald ihr in das Licht seines Suchscheinwerfers tretet. Um einer Verhaftung zu entgehen, werdet ihr in der Tat sehr vorsichtig sein müssen.
Wenn ihr zu der hinterhältigen Wache kommt, die in der Possible-Sektion direkt hinter der Wand wartet, werdet ihr außerdem sehen, daß sie diesmal direkt hinter der Tür wartet, so daß ihr verhaftet werdet, sobald ihr die Tür öffnet. Um daran vorbeizukommen, zielt mit eurer Pfeilpistole auf Körperhöhe in der Mitte der Tür und öffnet sie. Dies erlaubt es euch, die Wache auszuschalten, bevor die Tür überhaupt ganz geöffnet ist. Sobald ihr mit dieser trickreichen Wache fertig seid, könnt ihr den Rest der Mission genauso fortsetzen wie in der Possible-Route.

Der Bahnhof

Mission Possible

Es gibt hier nur zwei Aufgaben zu erfüllen: Beschützt Ethan und fahrt mit dem Zug weg.
Am Anfang des Levels werdet ihr sehen, wie Ethan von einem Paar von Max' Handlangern weggeführt wird. Benutzt den oberen C-Knopf,

Mission 4: Maulwurfjagd

um direkt ranzuzoomen, und erledigt die beiden Männer bei Ethan. Erschießt den ersten Handlanger und dann den zweiten – ihr müßt euch keine Sorgen um die Munition machen, also könnt ihr es euch ruhig leisten, auch etwas zu übertreiben. Sobald Ethan frei ist, zoomt wieder weg, um euch einen besseren Überblick zu verschaffen. Erledigt jeden, der eine Waffe zieht, aber vermeidet es, unschuldige Passanten zu erschießen. Das Problem hier ist, daß es nicht eindeutig ist, wer ein Handlanger ist und wer nicht. Wenn Ethan sich weiter entfernt, werdet ihr voll ranzoomen müssen, um einen guten Schuß landen zu können. Nach einer Weile wird Ethan Max finden und in den Zug steigen, und die Mission ist beendet.

Mission: Impossible

Der einzige Unterschied hier ist, daß Ethan länger umherlaufen wird, so daß ihr euch mit mehr Handlangern auseinandersetzen werden müßt.

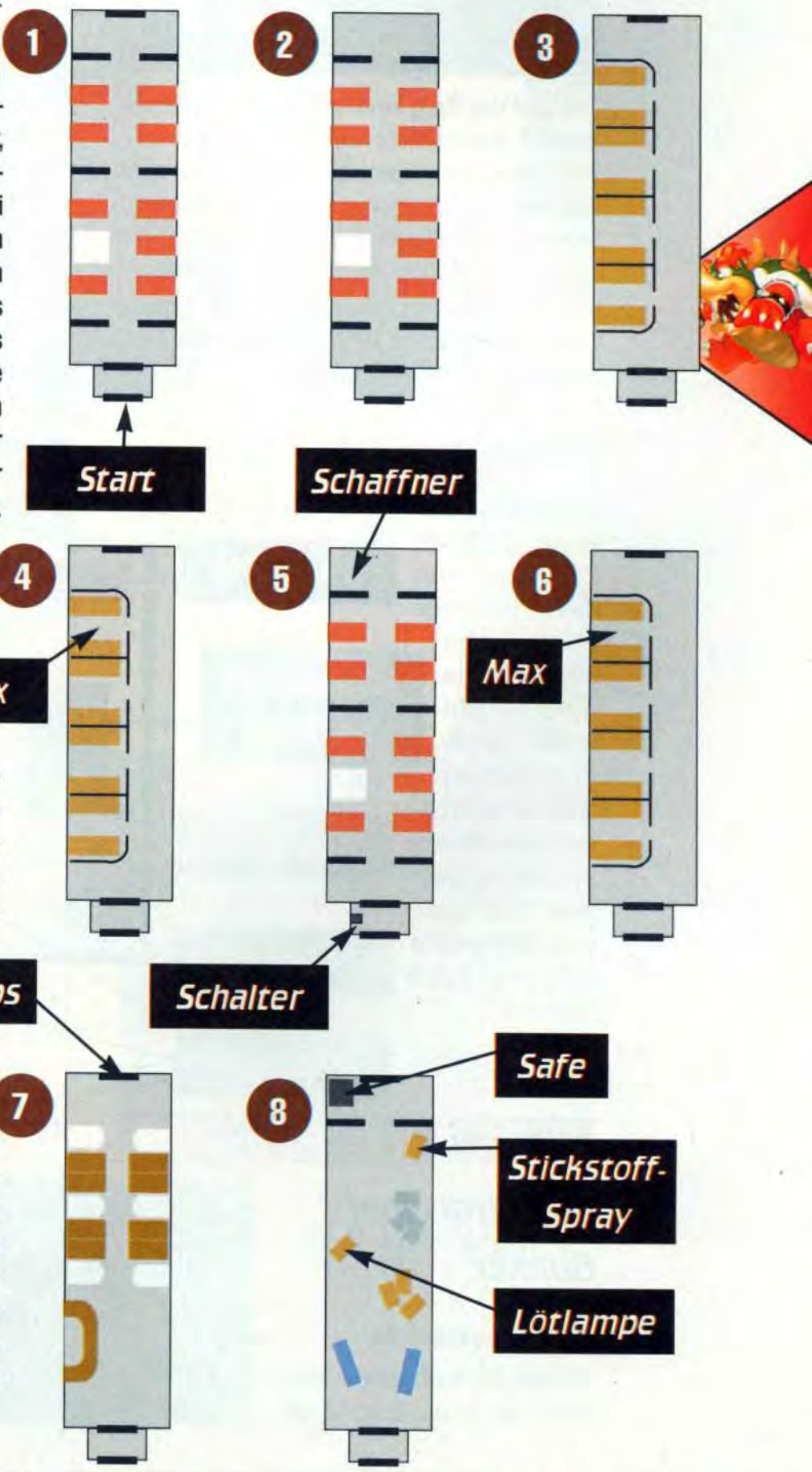
Der Zug

Mission: Possible

In dieser Mission werdet ihr alle Handlanger von Max ausschalten, euch mit Candice treffen, alle Ausgänge blockieren, Max' private Bodyguards außer Gefecht setzen, die NOC-Liste von Max zurückbekommen und Max' Ausweichplan entschärfen müssen.
Beginnt, indem ihr den ersten Waggon betretet und alle Mieslinge hier ausschaltet. Sie werden sich hinter Bänken verstecken, also macht einen Schritt zur Seite in die Mitte des Waggons, gebt einen Schuß ab und macht wieder einen Schritt zurück in Sicherheit. Während ihr euch mit den Wachen herumschlagt, werdet ihr bemerken, daß ein Schuß in den Kopf sie mit einem einzigen Treffer ausschaltet – allerdings ist der Zielbereich dann kleiner, so daß ihr vielleicht doch auf den Körper zielen solltet. Ihr werdet zwei Wachen im ersten Waggon, drei im zweiten, zwei im dritten und drei im vierten Waggon finden. Wenn ihr in das letzte Abteil des vierten Waggons kommt, werdet ihr Candice finden, die auf euch wartet. Sie wird euch dann mit Extra-Ausrüstung versorgen. In der anschließenden Sektion werdet ihr einen Schalter an der Wand finden. Drückt ihn und alle Ausgänge werden blockiert. Es gibt keine Bösewichte in Waggon 5, aber am Ende werdet ihr auf einen Schaffner treffen.
Redet mit ihm und ihr werdet ihn automatisch zu Boden schicken. Sobald er ohnmächtig ist, nehmt ihr seine Identität an und steckt eure Waffe weg. Im nächsten Waggon werdet ihr 4 Bodyguards finden. Geht an sie heran und schaltet sie mit Faustschlägen aus. Schießt nicht auf sie! Wenn sie ausweichen und anfangen zu feuern, wird es beinahe unmöglich, sie k.o. zu schlagen, also widmet euch erstmal Max, kehrt dann zurück und erschießt sie. Um Max auszuschalten, müßt ihr außerhalb ihres Abteils stehen und eure Gas-Kapsel benutzen. Wenn sie zu Boden fällt, schnappt euch die NOC-Liste und geht zum nächsten Abteil durch. Bevor ihr zu Phelps am Ende geht, erschießt die drei sogenannten Zivilisten, da sie in Wirklichkeit Phelps' Killer sind. Jetzt verfolgt ihr Phelps durch den letzten Waggon. Schaltet die letzten drei Bösewichte aus, sammelt das Flüssig-Stickstoff-Spray und die Lötlampe auf und geht zu dem Safe weiter hinten. Es gibt zwei Metallriemen, die euch am Öffnen des Safes hindern. Erhitzt die Riemen mit der Lötlampe und kühlt sie dann schnell mit dem Spray ab. Sprüht weiter darauf, bis sie explodieren. Denkt daran, die Riemen nicht zu überhitzen, sonst riskiert ihr eine Beschleunigung des Timers. Alles, was ihr jetzt noch benutzen müßt, ist euer Bombenentschärfer.

Mission: Impossible

Der einzige Unterschied zwischen den Possible- und den Impossible-Stufen ist, daß es einige zusätzliche Bösewichte auszuschalten gilt. Ihr findet eine weitere Wache im ersten, eine weitere im zweiten, zwei weitere im dritten und eine weitere im vierten Waggon.



Zugdach

Mission:Possible

Alles, was ihr hier tun müßt, ist, Phelps zu kriegen, bevor er fliehen kann. Kämpft euch den Zug entlang und schaltet alle Bösewichte aus, die durch die Luken auftauchen. Der erste, den ihr tötet, hinterläßt einen Raketenwerfer für euch. Achtet auf die elektrisierten Abschnitte zwischen zwei Waggons, sie verpassen euch einen üblen Stromschlag und machen euch für einige Sekunden bewußtlos. Wenn ihr die Bösewichte in Autos neben euch seht, schaltet den Fahrer mit einem schnellen Kopfschuß

aus und das Auto kommt von der Straße ab. Benutzt den Raketenwerfer nur für die Hubschrauber, aber vergeßt nicht, euch einige Raketen für das Ende aufzuheben. Wenn ihr zum letzten Waggon kommt, werdet ihr Phelps sehen, der in einen Hubschrauber klettert. Ignoriert alles andere an diesem Punkt und zerlegt den Hubschrauber, um diesen Level abzuschließen.

Mission: Impossible

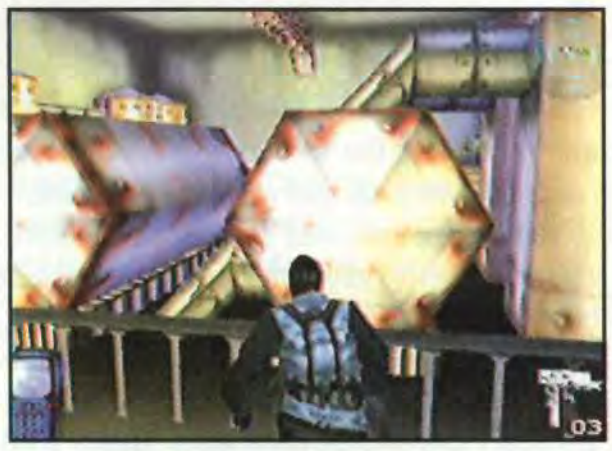
Die Impossible-Route ist effektiv die selbe, nur daß es von allem ein wenig mehr zu tun gibt: Es gibt mehr Hubschrauber sowie zusätzliche Autos an den Seiten. Es werden sich auch mehr Bösewichte auf dem Dach befinden.

Mission 5: Eissturm

Unterirdischer Bunker

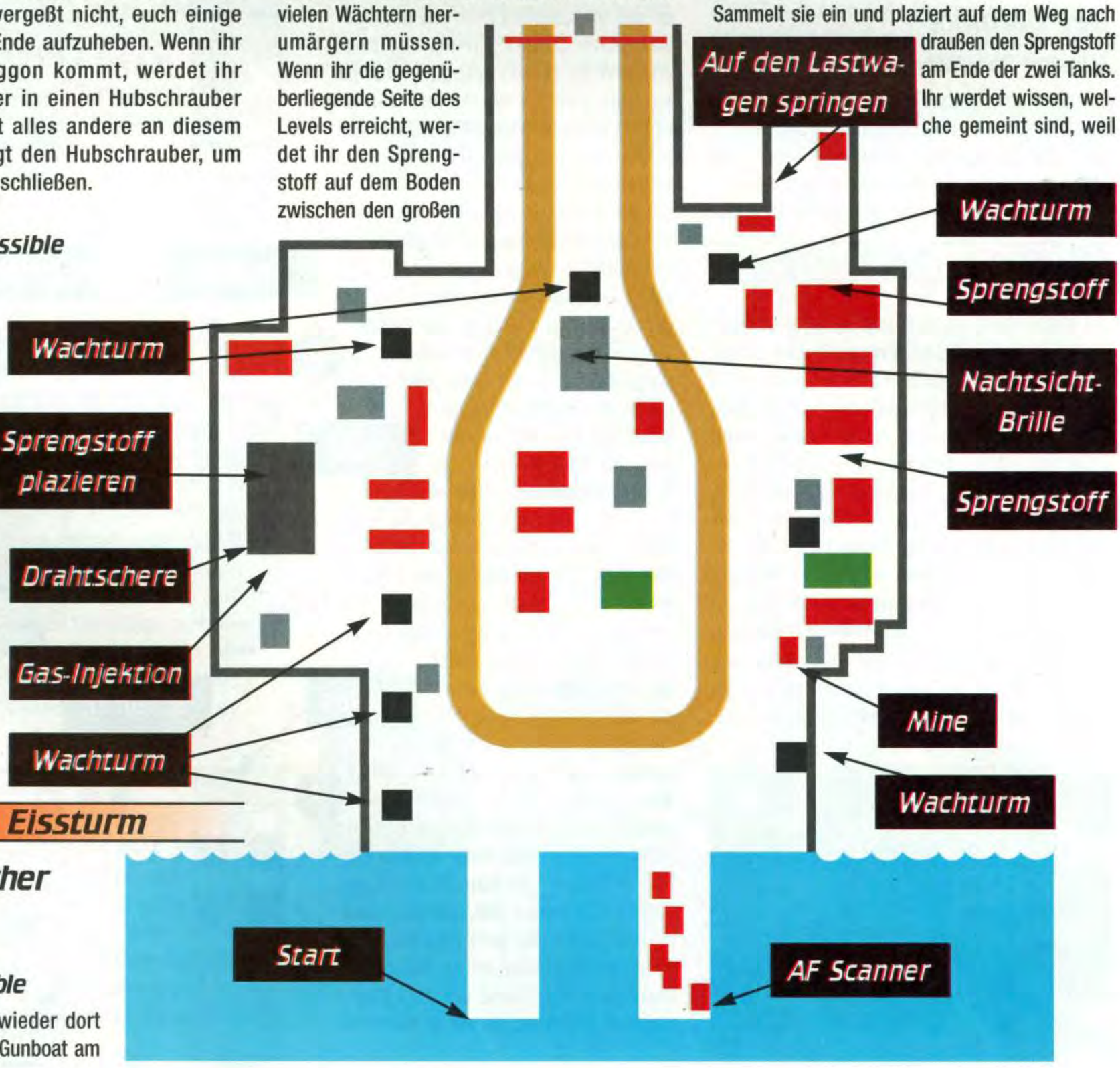
Mission: possible

Ihr werdet euch wieder dort finden, wo ihr das Gunboat am Ende der ersten Mission zerstört habt, aber ihr habt jetzt ein großes Problem: Eure gesamte Ausrüstung ist über den ganzen Ort verteilt, so daß ihr herumgehen und alles aufsammeln müßt. Ihr werdet den AF-Scrambler, die Mine, den Gas-Injektor, den Fernzünder, den Sprengstoff und die Drahtschere finden sowie den AF-Scrambler zu Clutter und die Drahtschere zu Dowey bringen müssen. Beginnt, indem ihr in den Hauptbereich des Docks und dann an die Stelle lauft, von der ihr am Ende der ersten Mission geflüchtet seid. An der gegenüberliegenden Seite der Suchscheinwerfer in der Nähe der ersten paar Container werdet ihr die Mine finden. Sobald ihr sie habt, begebt euch die dünne Sektion des Docks entlang und klettert auf die Kisten am Ende, wo ihr den AF-Scanner finden werdet. Sobald ihr diese beiden Gegenstände habt, kehrt zu eurem Startpunkt zurück und gebt die Ausrüstung an Clutter. Euer nächster Schritt ist es, euch auf den Weg zu dem Gebäude zu machen, in dem ihr die magnetischen Minen in der ersten Mission gefunden habt. Direkt hier draußen werdet ihr den Gas-Injektor auf dem Boden finden. Begebt euch von diesem Schuppen aus hinüber auf die andere Seite des Levels, indem ihr die Kisten als Deckung benutzt, und versucht, den Suchscheinwerfern soweit wie möglich auszuweichen, oder ihr werdet euch mit vielen Wächtern herumärgern müssen. Wenn ihr die gegenüberliegende Seite des Levels erreicht, werdet ihr den Sprengstoff auf dem Boden zwischen den großen



Kisten und der Wand finden. Der letzte Teil der Ausrüstung, der außen zu finden ist, ist der Zünder, den ihr findet, indem ihr der Wand vom Fundort des Sprengstoffs bis ganz oben im Level folgt. Wenn ihr bemerkt, daß irgendwelche Ausrüstungsstücke sich nicht am üblichen Ort befinden, bedeutet das, daß sie von einer der Wachen gefunden wurden und ihr sie zusammen mit den Nachtsichtgläsern im Wachhaus finden werdet. Stellt euch vor das Wachhaus und wählt den Gas-Injektor an, so daß alle Leute ausgeschaltet werden und ihr hineingehen und die Brille aufsammeln könnt. Kehrt dann zu dem Schuppen zurück, in dem ihr in der ersten Mission die magnetischen Minen gefunden habt, und geht hinein (dies ist das Pumpenhaus). Drinnen werdet ihr die Drahtschere finden.

Sammelt sie ein und plaziert auf dem Weg nach draußen den Sprengstoff am Ende der zwei Tanks. Ihr werdet wissen, welche gemeint sind, weil



TEUFLISCH GUT!

Nintendo 64 – Spiele

1080 ° Snowboarding	99,99
Aerofighters Assault	149,99
AeroGauge *	149,99
All Star Baseball '99	99,99
Banjo-Kazooie	99,99
Banjo-Kazooie Spieleberater	24,80
Bio Freaks	139,99
Blast Corps	129,99
Body Harvest *	99,99
Bomberman Hero *	**99,00**
Buck Bumbie *	139,99
Bust A Move 2	99,99
Chopper Attack	139,99
Clay Fighters 63 1/3 AKTIONSPREIS!	49,99
Cruis'n USA	99,99
Cruis'n World	99,99
Dark Rift	99,99
Diddy Kong Racing	99,99
Duke Rider 64 *	139,99
Earthworm Jim 3D *	99,00
F1 World Grand Prix	99,99
Fighters Destiny	139,99
Forsaken	119,99
G.A.S.P.	149,99
Gex 64 *	**129,99**
Goemon – Mystical Ninja	149,99
GT Racing	129,99
Hexen 64	149,99
Iggy`s Recking Balls	99,99
Int. Superstar Soccer PRO `98	99,99
Lylat Wars	99,99
Madden Football 99 *	119,99
Mike Piazza's Strike Zone *	139,99
Mischief Makers	99,99
Mission Impossible	**99,99**
Mission Impossible Spieleberater	**24,80**
Nagano Winter Olympics '98	139,99
NBA Courtside	99,99
NBA Hangtime	149,99
NBA Jam `99 *	99,99
NBA Pro '98	139,99
NFL Blitz *	119,99
NFL Quarterback Club '99 *	**99,99**
NHL Breakaway '99 *	99,99
Off Road Challenge	139,99
Pilot Wings 64	129,99
Rampage World Tour *	139,00
Robotron 64 *	139,99
San Francisco Rush	149,99
SCARS	139,99
Shadows of the Empire	149,99
Snowboard Kids	99,99
Starshot *	**109,99**
Strike Zone *	139,99
Super Mario 64	99,99
Super Mario Kart 64	99,99
Tetrisphere	99,99
Top Gear Rally	149,99
Turok	89,99
Twisted Edge Snowboarding *	119,99
Virtual Chess 64	129,99
Waialae Country Club Golf	119,99
Wayne Gretzky Hockey '98 3D *	139,99
WCW vs. NWO	149,99
Wetrix	109,99
WWF: Warzone	99,99
Yoshi's Story	99,99
Zelda 64 *	**119,99**

Nintendo 64 – Zubehör

Nintendo 64-Grundgerät incl. Control Pad	249,00
Control Pad (div. Farben)	ab 39,99
Game Buster	109,99
Import-Adapter	49,99
Import-Adapter programmierbar	79,99
Lenkrad LX4 incl. Pedale und Rumble-Pak	**129,99**
Memory Card 1 MEG	29,99
Memory Card 4 MEG	69,99
Original Nintendo Antennenkabel	49,99
Original Nintendo Control Pad (div. Farben)	59,99
Original Nintendo Controller Pak (Mem.Card)	39,99
Original Nintendo Rumble Pak	39,99
S-Video-Kabel	29,99
Ultraracer SV-384	79,99
X-Tender (Verlängerungskabel für Control Pad)	19,99

EA Sports für N64!

NBA Live '99
Nintendo 64 *
119,–

NHL Hockey '99
Nintendo 64 *
119,–

Unser Tip des Monats:

Extreme G 2

Das beste Rennspiel für Nintendo 64 geht in die zweite Runde. Und daß sich Referenzspiele durchaus auch noch verbessern lassen, zeigt die Nachfolgeversion aus dem Hause Acclaim.
Nintendo 64 *
99,–

Wer bremst, verliert! Zwei Top-Rennsimulationen:

Nascar '99
Nintendo 64 *
119,–

V-Rally
Nintendo 64 *
109,–

Zwei Tophits, die in keiner Sammlung fehlen dürfen:

Turok 2
Nintendo 64 *
89,–

Holy Magic Century
Nintendo 64 *
149,–

Weitere Highlights für Nintendo 64:

Fifa Soccer '99
Nintendo 64 *
119,–

F-Zero X
Nintendo 64 *
99,–

Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse übersenden Sie uns bitte ein schriftliches Angebot per Fax bzw. Post oder wenden Sie sich einfach an unsere telefonische Bestellannahme bzw. an unser Verkaufspersonal in einer unserer Filialen.

Die Media Point Stores:

Berlin – Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131 S-Bahn 1 Feuerbachstr. Bus 170, 181, 182	**Berlin – Charlottenburg** im Europa-Center Tel.: (030) 265 53 644 U-Bahn Zoo+Ku-Damm Bus 100,119,129, X9	**Berlin – Spandau** Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191 U-Bahn 7 Rohrdamm Bus 127, 204	**Berlin – Mitte** Alexanderplatz 6 gegenüber Forum Hotel Tel.: (030) 247 21 585 Parkplätze vor der Tür	**Eberswalde** Eisenbahnstraße 82 neben Passage-Kino Tel.: (03334) 28 80 28 Bus 881, 882	**Bremen** Hanseatenhof 9 im Lloydhof / P am Brill Tel.: (0421) 16 80 80 Str.-bahn 2,3 Am Brill
Berlin – Steglitz Schloßstraße 129 gegenüber Forum Stegl. Tel.: (030) 797 04 010 U9 W.-Schreiber-Platz	**Berlin – Neukölln** Jonasstraße 29 Tel.: (030) 621 60 21 U-Bahn 8 Leinestraße Bus 144	**Berlin – Tegel** Brunowstraße 10 Tel.: (030) 434 90 991 U-Bahn 6 Alt-Tegel Bus 120, 125, 133, 222	**Berlin – Friedr.hain** Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790 U-Bahn 5 Rth. Friedr.h. Tram 20,21 Bersarinpl.	**Bernau** im "Forum Bernau" Zepernicker Chaussee Tel.: (03338) 76 61 51 S-Bahn Bernau	**Koblenz** Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85 alle Bahnbusse KEVAG-Bus 9, 10

Media Point

Versandzentrale
Media Point AG
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr
(030) 794 72 111

* Artikel war bei Druckiegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 16% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgem. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr / ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!

Ethan vorschlägt, daß diese nach einem guten Platz dafür aussehen. Verlaßt das Pumpenhaus und geht links und dann wieder links. Ihr werdet nun Dowey sehen, der auf seine Drahtschere wartet. Gebt sie ihm und lauft zu den an die Wand gestapelten Kisten in der Nähe des Starts der dünnen Sektion, die durch den Tunnel führt. Klettert an den Kisten hoch auf das Dach, hier werdet ihr eure Partner finden, die von einigen Wachen unten gehalten werden. Schaltet die Wachen aus und Clutter und Dowey werden auf einen vorbeifahrenden Lastwagen springen. Jetzt wählt euren Fernzünder und jagt das Pumpenhaus in die Luft. Dann wartet einfach auf einen weiteren vorbeifahrenden Lastwagen, und lauft und springt dann darauf, um die Mission zu beenden.

Mission: Impossible

Erneut werdet ihr feststellen, daß die Impossible-Mission beinahe identisch mit der Possible-Mission ist. Der einzige echte Unterschied ist, daß ihr viel vorsichtiger sein müßt. Ihr werdet bemerken, daß die feindlichen Wachen viel schwieriger zu töten und auch intelligenter sind. Benutzt die Container, die über den gesamten Ort verteilt sind, als Deckung und vermeidet, von den Suchscheinwerfern entdeckt zu werden.

Der Tunnel

Mission Possible

Dies ist ein ziemlich einfacher Teil der Mission, aber er kann etwas gefährlich sein, wenn ihr nicht vorsichtig seid. Grundsätzlich ist alles, was ihr tun müßt, den Sprengstoff zu finden und ihn an jeden der acht Befestigungsbolzen zu plazieren. Ihr werdet viel Zeit damit verbringen, auf einem Lastwagen herumzufahren, allerdings ist es nicht ganz so einfach. Ihr werdet bemerken, daß die Lastwagen unter etlichen Objekten hindurchfahren, über die Ethan entweder drüberspringen oder sich darunter wegducken muß. Duckt euch unter allen Schildern hindurch, welche vor euch auftauchen, und springt über alle Balken und Kabel. Ihr werdet eure Sprünge vorsichtig timen müssen, denn wenn ihr zu früh springt, werdet ihr landen, bevor ihr das Hindernis überwunden habt. Nach einer Weile werdet ihr zu eurer Rechten eine Plattform sehen, auf die ihr draufspringen müßt. Ihr werdet hier sowohl den Sprengstoff als auch die ersten zwei Befestigungsbolzen finden. Die Befestigungsbolzen befinden sich auf beiden Seiten der Straße – ihr müßt eine dünne Brücke finden, die es euch erlaubt, die Straße in beide Richtungen zu überqueren. Sobald ihr die ersten beiden Minen plaziert habt, geht ihr durch die Tür und schaltet die Wache auf der gegenüberliegenden Seite aus. Springt von hier aus auf den nächsten vorbeifahrenden Lastwagen und paßt auf, daß ihr nicht herunterfallt, da ihr sonst sterbt. Paßt auf, daß ihr von einem Truck mitgenommen werdet, der in die richtige Richtung fährt, und springt grundsätzlich nur von den Plattformen auf der rechten Seite der Strecke auf die Lastwagen. Wiederholt diese Prozedur bei den nächsten drei Plattformen, plaziert den Sprengstoff auf den Befestigungen auf beiden Seiten der Strecke und schaltet alle Wachen aus, bevor ihr zur nächsten Plattform weitergeht. Wenn ihr das Ende erreicht, habt ihr den Level beendet.

Mission: Impossible

Genau wie mit dem letzten Level werdet ihr bemerken, daß die Possible- und die Impossible-Variante bis auf die größere Anzahl an Wachen identisch sind. Ihr werdet nicht genug Ammo haben, also öffnet die Tür und werft einen Blick hinein, bevor ihr euch zurückzieht und wartet, bis sie herausgelaufen kommen. Wenn sie durch die Türen kommen, könnt ihr sie mit einer schnellen 1-2-Kombination k.o. schlagen. Wie bei der Possible-Version dieses Levels solltet ihr extreme Vorsicht bei den Sprüngen auf und von den Lastwagen walten lassen, denn wenn ihr herunterfallt, ist es aus.

Das Festland

Mission: Possible

Dies ist ein toller Level: Hier könnt ihr nicht nur mit Ethan spielen, ihr könnt ihm auch mit Dowey und seinem Scharfschützengewehr Deckung geben. Ihr werdet hier einige Aufgaben erfüllen müssen, aber im Gegensatz zu den früheren Levels werdet ihr alles in der richtigen Reihenfolge tun müssen. Ihr müßt sowohl den normalen als auch den Plastiksprengstoff finden, das Kraftwerk und den Kamera-Strom ausschalten, die Identität des Buchhalters annehmen und seine Aktentasche nehmen, sie zu Clutter bringen, den Deal durchführen und flüchten. Schleicht euch am Anfang des Levels durch das Loch im Zaun und geht in Richtung der gegenüberliegenden östlichen Wand. Ihr werdet diesmal noch trickreicher vorgehen müssen, da viele Wachen herumlaufen. Hier befinden sich noch mehr Wachtürme, also geht den Suchscheinwerfern aus dem Weg. Folgt der östlichen Wand bis zu dem Punkt, an dem ihr die allererste Mission begonnen habt. Ihr werdet hier ein Loch im Zaun finden, schleicht hindurch und springt hinauf auf die enge Brücke, die auf die gegenüberliegende Seite führt. Benutzt hier die Kisten, um auf das Dach des Bunkers zu klettern, aber seid vorsichtig, da oben ein paar Wachen auf euch warten. Sobald ihr die Wachen ausgeschaltet habt, laßt euch vom Bunker herabfallen und lauft um die Wand herum. Dahinter werdet ihr Clutter finden, der euch zwei Sprengstoff-Pakete geben wird. Geht nun zurück auf das Bunkerdach, diesmal über die Kiste auf der anderen Seite des Gebäudes. Kehrt zurück zum Start des Levels und benutzt dabei exakt die selbe Route, über die ihr zum Bunker gekommen seid. Wenn ihr an dem silbernen Schuppen vorbeigeht, in dem ihr zum ersten Mal eure Identität gewechselt habt, werdet ihr von Kameras entdeckt. Folgt von eurer Startposition der westlichen Wand an den zwei Schuppen vorbei und wechselt zu Dowey. Benutzt das Scharfschützengewehr, um alle Wachen auszuschalten, die aussehen, als ob sie euch in den Weg geraten könnten. Sobald die Küste klar ist, schaltet zurück zu Ethan und öffnet den Sicherungskasten. Ihr werdet ihn in der Nähe des Ortes finden, an dem ihr auftaucht, wenn ihr hinter den beiden großen Schuppen herauskommt. Plaziert den Plastiksprengstoff in dem Kasten und betretet das Kraftwerk (der eingezäunte Abschnitt in der Nähe des Sicherungskastens). Sobald ihr hier seid, bringt ihr den Sprengstoff an und lauft zurück in Sicherheit hinter die beiden großen Schuppen. Schaltet zu Dowey und feuert auf den Plastiksprengstoff. Lauft dann zu dem silbernen Schuppen, in dem ihr eure erste fremde Identität angenommen habt, und erschießt den Buchhalter darin. Benutzt den Face Maker, um seine Identität anzunehmen, und begebt euch zur Hauptübergangs-Brücke zur südlichen Sektion der Basis (denkt daran, seine Passierkarte mitzunehmen und die Waffe wegzustecken, bevor ihr den Schuppen verlaßt). Benutzt am Tor die Passierkarte und ihr könnt die zweite Sektion betreten. Rennt hinüber zum Bunker und benutzt eure Passierkarte nochmals, um einzutreten. Auf der gegenüberliegenden Seite der sechseckigen Tür werdet ihr die Aktentasche finden – schnappt sie euch und verlaßt den Bunker. Sobald ihr draußen seid, geht zu Clutter (ihr findet ihn an der selben Stelle) und er wird eine Bombe in der Aktentasche plazieren. Begebt euch als nächstes zum Hubschrauber und in das Gebäude auf der gegenüberliegenden Seite. Hier werdet ihr die Aktentasche übergeben und alle

werden fortgehen. Sobald sie alle weg sind, geht durch die zweite Tür hinaus, die zum Kanonenboot führt. Doch bevor ihr nach draußen geht, schaltet zu Dowey um und erledigt die Wachen, die beim Boot warten. Alles, was ihr dann noch tun müßt, ist, auf das Boot zu springen.

Mission: Impossible

Es gibt einige Unterschiede zwischen dieser und der Possible-Mission. Zunächst kann die Passierkarte des Buchhalters in dem weit nordöstlich gelegenen Schuppen gefunden werden. Ihr werdet auch die elektronische Karte in dem gegenüberliegenden Schuppen finden. Ihr werdet die elektronische Karte brauchen, um festzustellen, auf welche Seite des Sicherungskastens ihr den Plastiksprengstoff plazieren müßt. Ihr werdet ebenfalls bemerken, daß, nachdem der Deal über die Bühne gegangen ist und alle den Raum verlassen haben, der Verkäufer nicht in den Hubschrauber steigen wird. Stattdessen wird er versuchen, in seinem Jeep zu flüchten, also wechselt zu Dowey und schaltet ihn

4 GRAUSIG-GRUSELIGE GÄNSEHAUT-GESCHICHTEN, DIE EUCH DAS BLUT IN DEN ADERN GEFRIEREN LASSEN!

BART SIMPSONS

HORROR SHOW #2

DIE SIMPSONS
Montag bis Freitag
ca. 17.00 Uhr auf
ProSieben

WARNUNG: NIX FÜR WEICHEIER & GEBISSTRÄGER!

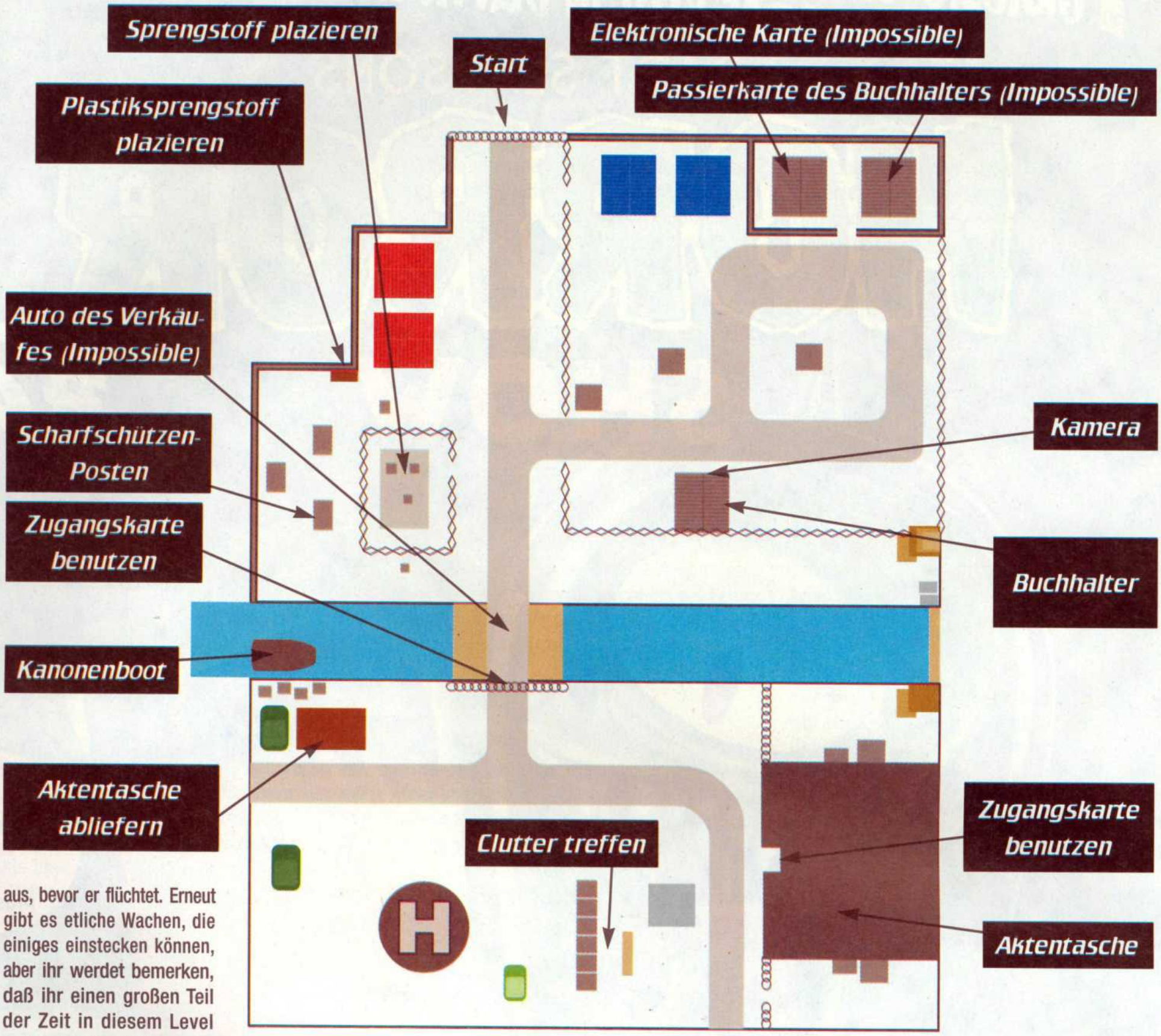
MATT GROENING

SIMPSONS COMICS HORROR-SONDERHEFT #2
AB 21. OKTOBER IM HANDEL!

BONGO COMICS GROUP

Dino COMICS

© 1996 BONGO ENTERTAINMENT, INC. THE SIMPSONS © & TM TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.



aus, bevor er flüchtet. Erneut gibt es etliche Wachen, die einiges einstecken können, aber ihr werdet bemerken, daß ihr einen großen Teil der Zeit in diesem Level entweder in Verkleidung oder im Schutz der Schatten verbringen müßt.

Das Kanonenboot

Mission: Possible

Dies ist ein denkbar einfacher letzter Level, also sollte es nicht allzu schwer sein, durchzukommen. Ihr werdet euch zunächst direkt an der Kontrolle der Waffen befinden, also macht eure Finger bereit für Action. Es wird Geschützstellungen, Fahrzeuge, Raketenbatterien, Gebäude, Minen und andere Kanonenboote geben, die es auszuschalten gilt. Wechselt ständig von links nach rechts, damit ihr keine möglichen Ziele überseht. Ihr müßt euren Blick auch auf dem Wasser schweifen lassen, damit ihr alle Minen entdeckt, die euch entgegenkommen. Das einzige, was ihr sicherstellen müßt, ist, daß ihr die Gasanlage zerstört, die ihr am Ende des Flusses findet. Am Ende werdet ihr ein großes Gebäude mit Geschützstellungen obendrauf auf jeder Seite des Flusses sehen. Direkt dahinter werdet ihr vier riesige Schornsteine zerstören müssen. Zerlegt sie alle und ihr beendet damit sowohl den Level als auch das Spiel. Die beste Möglichkeit, sicherzustellen, daß ihr alle erwischt, ist, möglichst früh anzufangen, auf sie zu feuern. Sobald sie in Sicht kommen, solltet ihr das Feuer eröffnen. Es ist unbedingt notwendig, daß ihr all diese Gebäude zerstört.

Mission Impossible

Für die Impossible-Mission werdet ihr auch die Radar-Stationen ausschalten müssen (ihr könnt sie leicht an den Antennen erkennen). Als ob das nicht schon schlimm genug wäre, werdet ihr auch jegliche mögliche Bedrohung – alle Geschützstellungen, Raketen und Türme – zerstören müssen. Um Zeit zu haben, all dies zu tun, müßt ihr wirklich auf den Feuerknopf einhämmern. Haltet ihn nicht einfach gedrückt und denkt, daß das genug ist, sondern erhöht ihr eure Geschwindigkeit um dadurch die Sachen schneller zerstören zu können

Das Ende

Jetzt, wo ihr das Spiel beendet habt, könnt ihr euch zurücklehnen und den Text anschauen, nachdem ihr in den Botschaft-Level gelangt seid und dort die Entwickler und auch Ethan und Candice getroffen habt.

31. Oktober

HALLOWEEN

Da kommt was auf Euch zu!

POPCORN Xtra!

Ab jetzt jeden Monat NEU am Kiosk!

Teil 1

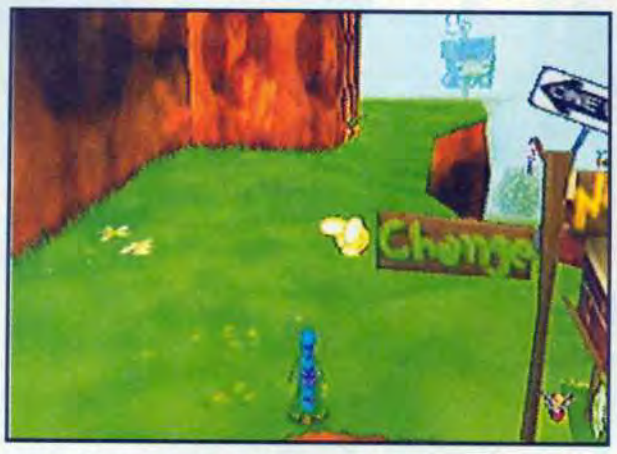
GEX 64 - Enter the Gecko

Viel Spaß mit dem ersten Teil der Lösung von Gex 64. Diesmal haben wir eine genaue Beschreibung der ersten zwei Levels für euch, verraten, wie ihr die Aufgaben zu lösen habt, und enthüllen auch die Standorte der versteckten silbernen Fernbedienungen.

Level 1: Out of Toon

Mission 1: Zum schwankenden Felsen springen

Lauft nach vorne und springt auf die Plattform neben dem sich drehenden Schild. Lauft weiter nach vorne, an der sich drehenden Wand vorbei und über die Wiese mit dem



Schachmuster und den fallenden Objekten. Nachdem ihr die Wiese überquert habt, erreicht ihr einen Fluß. Lauft durch den Fluß und weicht dabei den Fischen aus. Lauft nun nach rechts zur hölzernen Plattform. Weicht der Blume mit dem Hammer aus und springt die Plattformen hoch, bis ihr 2 Wände mit Blumen zu jeder Seite seht. Schlüpft durch die Wände und springt in das Hasenloch in der Mitte. Lauft nun nach vorne und weicht dabei den Fallen aus. Dann geht ihr auf dem Baumstamm, der vom Strand wegführt, weiter nach oben. Folgt dem Pfad, der nach vorne führt, weicht den Gefahren aus und springt am Ende des Weges auf die Baumstämme. Von ganz oben aus lauft ihr nun

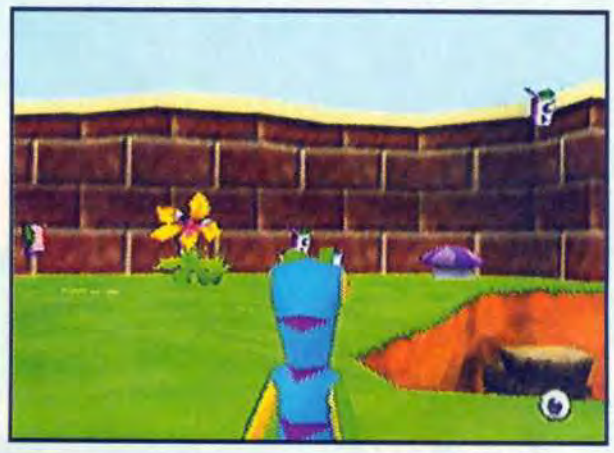
weiter nach vorne und entdeckt ein weiteres Hasenloch, in welches ihr ebenfalls hineinspringt. Berührt im neuen Gebiet den Continue-Fernseher und springt dann weiter die Plattformen hoch. Ganz oben sind ein paar Brücken zu kreuzen, allerdings müßt ihr auf eine Windstille warten, damit ihr nicht weggeblasen werdet. Nach den 2 Brücken erreicht einen Tunnel, der durch den Fels führt. Auf der anderen Seite sind viele Felsbrocken zu sehen. Springt bis nach ganz oben, und schon gehört euch die erste Fernbedienung. Um dies zu schaffen, müßt ihr auf die 2 beweglichen Wände und von dort auf den stabilen Felsbrocken springen.

Mission 2: Die zwei Jäger jagen

Um diese Mission erfolgreich zu beenden, müßt ihr – wie in Mission 1– wieder in das erste Hasenloch springen. Diesmal könnt ihr die Aufgabe aber erfolgreich beenden, ohne in das zweite Loch springen zu müssen. Sobald ihr im zweiten Gebiet seid, rennt nach vorne und ihr seht schon den ersten Jäger vor euch. Er wird auf euch schießen, aber keine Sorge – die Kugeln sind sehr langsam und keine große Gefahr. Um den Jäger zu besiegen, müßt ihr nah an ihn heran und dann mit euren Schwanz zuschlagen. Er wird regungslos und ihr schlagt einfach so lange weiter zu, bis er erledigt ist. Den zweiten Jäger findet ihr am Ende des zweiten Abschnitts und ihr besiegt ihn auf die selbe Art wie den anderen. Sobald beide besiegt worden sind, geht ihr zum Fernseher in eurem Gebiet und streicht die fällige Belohnung ein.

Mission 3: Fünf rote Pilze umhauen

Der erste Pilz ist leicht zu finden: Dreht euch am Start einfach um und ihr entdeckt ihn in einer Ecke neben einer Wand. Den zweiten Pilz entdeckt ihr, indem ihr zu Beginn der Stufe nach vorne und dann rechts an dem drehenden Schild vorbeilauft. Seid ihr daran vorbei, seht ihr einen hölzernen Hocker und einen Felsen. Lauft hinter den Felsbrocken und der zweite Pilz gehört euch. Geht nun in Richtung der Wiese mit dem Schachmuster und den fallenden Objekten. Wenn ihr die Wiese halb überquert habt, könnt ihr auf ein



großes Stahlrohr springen.
Überquert das Rohr zügig und springt auf die Plattform auf der gegenüberliegende Seite. Hier findet ihr den dritten Pilz und einige Items. Den vierten Pilz könnt ihr finden, indem ihr den Holzlift auf der fernen Seite der Wiese mit dem Schachmuster und dem Fluß benutzt. Wenn ihr die Spitze erreicht habt, überquert den Fluß und euer Preis ist in Sichtweite. Den letzten Pilz findet ihr, wenn ihr den hölzernen Lift wieder herabfahrt. Er befindet sich in einer Ecke in Nähe der Wand. Vorsicht ist geboten, denn eine Blume bedroht euch mit ihrem Hammer.

Die silberne Bonus-Fernbedienung

Die silberne Bonus-Fernbedienung findet ihr, indem ihr den engen Pfad entlanggeht, der an der Wand vorbeiführt, an der ihr den vierten Pilz gefunden habt. Ihr kommt so in eine Winterlandschaft. Wenn der Fels sich bewegt (der selbe Fels, der den Pfad zur Wiese mit dem Schachmuster blockiert), rennt schnell hin und springt auf ihn. Danach müßt ihr erneut springen, um die Fernbedienung zu erreichen.

Die silberne Belohnungs-Fernbedienung

Um die Belohnungs-Fernbedienungen zu bekommen, müßt ihr in jeder Stufe eine bestimmte Anzahl von Gegenständen sammeln. In diesem Level sind es 30 Möhren, 40 Dosen und 50x Sprengstoff.

Level 2: Smellraiser

Mission 1: Das Geisterhaus überleben

Hier geht es im Prinzip darum, einfach nur das komplette Haus zu durchqueren, um am Ende in den Besitz der roten Fernbedienung zu kommen. Lauft zunächst zur entfernten Seite, entweder links oder rechts an den Rüstungen vorbei. Dann seht ihr auf jeder Seite Treppen. Klettert die Treppen hoch und ihr seht in der Mitte weitere Treppen, die in die Richtung führen, aus der ihr gekommen seid. Klettert diese hoch und geht in den nächsten Raum. Benutzt dort den Lift und fahrt ganz bis nach oben. Benutzt dann den zweiten Lift, um die Eckplattform zu erreichen. Laßt euch rechts runterfallen und klettert die hintere Wand hoch. An der Spitze angekommen, folgt ihr dem Pfad, welcher euch in den

nächsten Raum führt. Klettert die dortigen Treppen herunter und bei den gegenüberliegenden Treppen hoch. Nun könnt ihr euch entweder fallen lassen oder auf der erhöhten Plattform bleiben. Bleibt auf der Plattform und rennt bis zum Ende, wo ihr über eine Wand die nächste Plattform erreicht. Von hier aus erreicht ihr die Tür auf der entgegengesetzten Seite, indem ihr die Kerzenleuchter als Plattformen benutzt. (Hier ist Vorsicht angesagt, denn die Leuchter fallen herunter, wenn ihr zu lange auf ihnen bleibt.) Klettert im nächsten Raum die Treppen runter und stellt euch unter das grüne Licht. Solange ihr in diesem Bereich seid, kann der Geist euch nicht kriegen. Ihr hingegen könnt ihn mit eurem Schwanz erledigen. Wenn ihr das geschafft habt, rennt zu der Treppe in der Mitte und benutzt sie. Oben angekommen, müßt ihr zur Plattform springen und dort den Schädel mit dem Flammenwerfer besiegen. Geht danach zur Tür und benutzt im nächsten Raum die schwebenden Plattformen, um die erhöhte Sektion zu erreichen. Geht dort durch die Tür, passiert im nächsten Raum die beiden Äxte und dreht euch dann nach rechts, wo ihr einen Kürbis findet. Nehmt diesen und springt dann auf die in der Nähe liegende Plattform. Oben seht ihr wieder einen Schädel mit Flammenwerfer. Springt auf die nächste Plattform und schlagt mit eurem Schwanz nach dem Typen mit dem Messer. Um ihn endgültig zu besiegen, müßt ihr es schaffen, ihn mit seinem Kopf auf den Boden zu stoßen. Überquert die Brücke und benutzt die sich auflösende Plattform, um zu den beiden Türen zu gelangen. Geht durch die Tür, die direkt vor euch liegt. Im nächsten Raum findet ihr die Fernbedienung.

Mission 2: Die fünf Kühler zerschlagen

In dieser Mission müßt ihr 5 Kühler orten, die über das Haus verteilt sind, und sie mit eurem Schwanz zerstören. Den ersten Kühler findet ihr im zweiten Raum des Hauses. Benutzt den ersten Lift, der euch zur nächsten Plattform bringt. Benutzt dort den zweiten Lift, um den großen Abgrund zu überqueren. Auf der gegenüberliegenden Seite entdeckt ihr dann den ersten Kühler. Springt einfach drauf und schlagt mit eurem Schwanz zu. Der zweite Kühler befindet sich im dritten Raum neben einem Buchregal. Das Regal könnt ihr zur Seite schieben, woraufhin ihr einen Schalter seht, der den Lift aktiviert. Den dritten Kühler gibt es im vierten Raum (mit den roten und grünen Lichtern). Rennt um die Treppen in der Mitte und ihr entdeckt den Kühler auf einem Podest. Der vierte Kühler befindet sich im fünften Raum, aber man kann ihn leicht verpassen – seid also wachsam. Er ist direkt hinter der Tür, durch die ihr den Raum betreten habt. Ihr könnt ihn leichter finden, indem ihr in den Raum hineinlauft, dann umkehrt und das Zimmer wie-

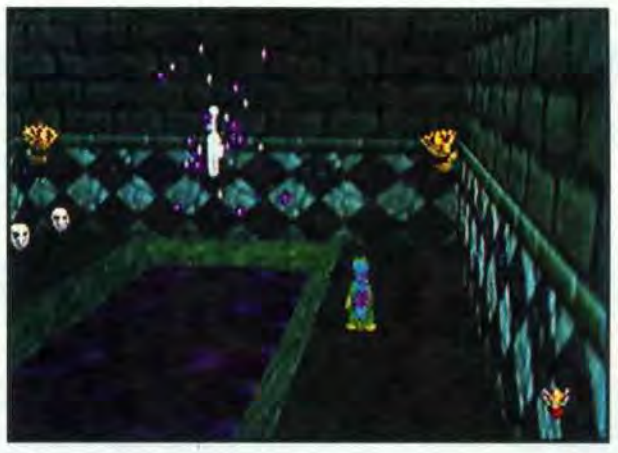
der verlaßt. Der fünfte Kühler ist im letzten Raum, wo ihr auch die Fernbedienung von Mission 1 gefunden habt. Um ihn zu erreichen, springt ihr auf die Plattformen zur Seite des Raumes und dann zur Plattform über der Tür. Sobald ihr alle 5 habt, kehrt zum Raum mit den grünen und roten Geistern zurück, wo die zweite Fernbedienung auf euch wartet.

Mission 3: Mit dem Geisterlift fahren

Um die Mission erfolgreich zu bewältigen, müßt ihr in den dritten Raum gehen. Verschiebt dort das Buchregal neben dem zweiten Kühler und schlagt dann mit dem Schwanz auf den Schalter. Geht dann zum vorletzten Raum und nehmt diesmal die Tür auf der linken Seite. Ihr seht ein Bild von Mona Lisa. Schlagt mit eurem Schwanz auf das Bild und der Lift wird sich bewegen. Sobald er stoppt, verlaßt ihr den Raum durch die Tür, durch die ihr ihn betreten habt, und ihr seht euren Preis direkt vor euch.

Die silberne Bonus-Fernbedienung

Um diese zu finden, müßt ihr den Raum an der Spitze des Lifts betreten – dort, wo ihr auch die dritte Fernbedienung gefunden habt. Anstatt schnell hinüberzulaufen, laßt ihr euch diesmal an der Seite fallen, und ihr befindet euch in einem Tunnel. Am Ende des



Tunnels findet ihr die silberne Fernbedienung. Nehmt sie und benutzt die Plattformen, um zurück zum oberen Pfad zu kommen, der euch zur dritten Fernbedienung führt.

Die silberne Belohnungs-Fernbedienung

Um diese zu bekommen, müßt ihr 30 Schädel, 40 Grabsteine und 50 Hockeymasken aufsammeln.

Gilligex Isle

Diesen Obergegner könnt ihr relativ leicht besiegen, wenn ihr genau vorgeht. Wartet, bis einer der Tki-Brüder seine Feuerbälle wirft. Sobald ein blauer Ball kommt, schlagt mit eurem Schwanz zu, damit er zurück zum Feind fliegt. Nach dem ersten Boss wird die Aktion heißer, denn nach jedem Ball kommen Flammenwellen auf euch zu, denen ihr ausweichen müßt. Wartet hierzu in der Mitte und springt im letzten Moment, damit die Flammen euch ohne Schaden passieren.

Level 3: Frankensteinfeld

Mission 1: Spießrutenlaufen

Rennt im ersten Raum nach vorne und springt auf das Rohr. Steigt darauf und streicht alle Items ein. Wenn ihr alles habt, springt runter und lauft zur gegenüberliegenden Tür. Im nächsten Raum findet ihr 2 Türen. Geht durch die Tür, die von einem grünen Glanz umgeben ist. Seid bei dem Loch in der Mitte vorsichtig, denn es ist tödlich. Dreht euch im nächsten Raum nach links und lauft dann nach vorne. Ihr solltet jetzt auf der linken Seite eine Rampe sehen. Geht

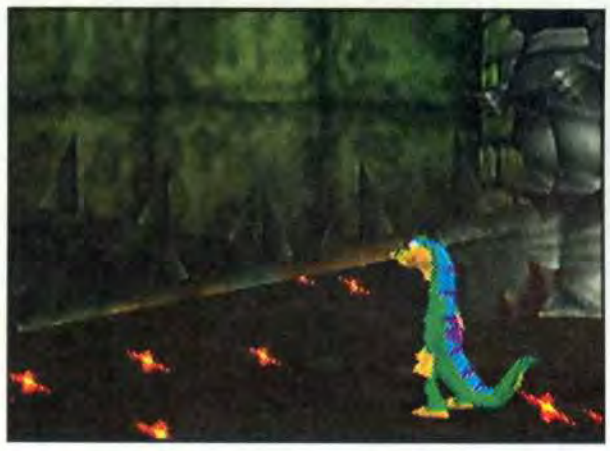
zur Spitze der Rampe und erledigt dort den Zombie. Wenn ihr ihn mehrmals auf den Boden rammt, bekommt ihr einige Bonus-Items. Nun müßt ihr die lila Säure passieren, auf die Plattform warten und auf sie springen. Dann immer weiter geradeaus gehen, bis ihr eine Rampe auf der linken Seite erreicht, von der hüpfende Schädel herunterspringen. Lauft die Rampe hoch und erledigt den Schädelwerfer. Dreht euch dann nach links und weicht der Rüstung und dem Typen mit dem Messer aus. Ihr erreicht ein Gebiet mit einem Gitter. Springt das Gitter hoch, erledigt den Kürbis und rennt zur gegenüberliegenden Seite und die rechte Rampe hoch. Dort erledigt ihr einen weiteren Schädelwerfer. Nun müßt ihr nur noch den an den Rü-

stungen vorbei, um euren wohlverdienten Preis einzustreichen.

Mission 2: Die Rampe runterrennen

Um an die zweite Fernbedienung zu gelangen, müßt ihr diesmal durch die andere Tür in dem Raum mit dem tödlichen Loch in der Mitte gehen. Erledigt im nächsten Raum den Zombie und den springenden Kürbis und

springt dann über die sich auflösende Plattform und die Kerzenleuchter, um die Plattform auf der gegenüberliegenden Seite zu erreichen. Dort warten zahlreiche Goodies auf euch, wenn ihr die Wand vor euch hochklettert. Folgt der besteigbaren Wand zu euer Rechten und ihr kommt wieder zum Anfang des Raums zurück. Wiederholt alles, bleibt aber diesmal solange auf dem ersten Kerzenleuchter, bis ihr die linke Plattform betreten könnt. Nun könnt ihr die Rampe hochlaufen und die Lücke betreten, die nach links führt. Am gegenüberliegenden Ende des Korridors findet ihr eine Wand, auf die ihr klettern könnt. Steigt sie hinauf und arbeitet

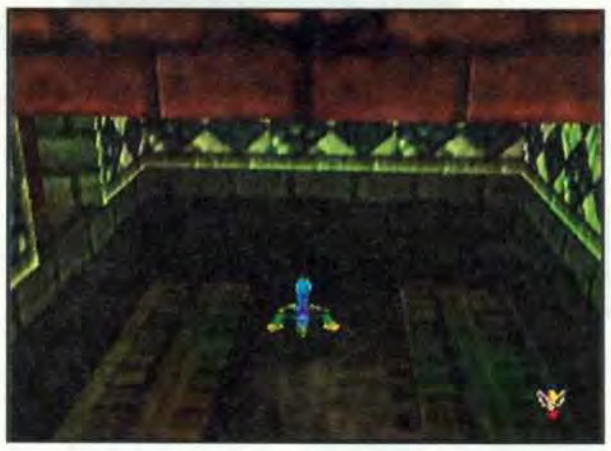


euch bis zum Dach hoch. Laßt euch dann in die Nische fallen. Passiert den nächsten Raum und sammelt alle Items ein. Im übernächsten Raum müßt ihr über die Lücke springen und danach den Abhang runterlaufen. Lauft hoch bis zur Uhr und springt dann auf die rechte Plattform. Nun könnt ihr euch über die anderen Plattformen bis zu der Tür hocharbeiten, die euch zur zweiten Fernbedienung führt. Achtet dabei auf den Schädelwerfer.

Mission 3: Sich an die Decke hängen

Betretet vom Start ausgehend den zweiten Raum und geht durch die selbe Tür (die mit

dem grünen Schimmer) wie in Mission 1. Geht dann nach links und arbeitet euch über die Rampen hoch. Nachdem ihr an der Axt und dem Typen mit dem Messer vorbei seid, müßt ihr auf die rechte Plattform springen. Diesmal rennt ihr aber nicht auf das Gitter, sondern dreht euch nach rechts, wo ihr der Plattform folgt. An der Stelle mit der sich



auflösenden Plattform springt ihr hinüber. Dann müßt ihr noch über eine weitere Plattform springen, bevor ihr euch nach rechts dreht und die beiden Kerzenleuchter überquert. Laßt euch von der nächsten Plattform auf den engen Pfad fallen und folgt ihm solange, bis ihr eine besteigbare Wand erreicht. Klettert hoch und durchquert das Labyrinth bis zu der Stelle, an der ihr euch in eine Nische fallen lassen könnt. Geht durch die Tür in der Nischenwand und springt über das Loch im nächsten Raum. Erledigt nun die Gegner und folgt dem Pfad. Lauft durch die Tür und dann den Abhang hoch – und schon gehört euch der Preis.

Die silberne Bonus-Fernbedienung

Verlaßt den ersten Raum und geht durch die Tür, die nicht grün glänzt. Springt dann die Plattform hoch und erledigt den Kürbis. Dreht euch nun in die Richtung des rot glühenden Fensters und springt hindurch: Ihr habt ein Geheim-Areal gefunden.

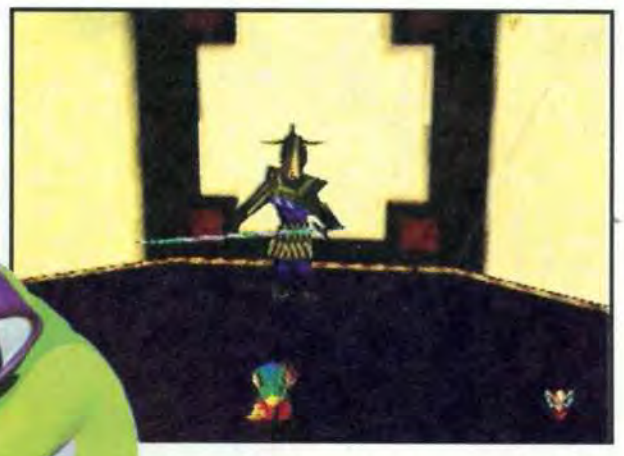
Die silberne Belohnungs-Fernbedienung

Diesmal müßt ihr 30 Schädel, 40 Grabsteine und 50 Hockeymasken einsammeln.

Level 4: Mao Tse Tongue

Mission 1: Den tödlichen Drachen besiegen

Rennt nach vorne, dann links und springt durch das Fenster des Ladens mit dem Fischzeichen. Besiegt dort den schwarzen Ninja, den ihr zweimal mit eurem Schwanz treffen müßt, bevor er den Geist aufgibt. Nun könnt ihr durch die Tür am anderen Ende laufen. Im nächsten Raum befindet sich eine große, sich drehende Plattform direkt vor euch. Springt drauf und benutzt sie, um die Plattform auf der linken Seite zu erreichen. Schlagt mit eurem Schwanz auf den Gong und auf der gegenüberliegenden Plattform erscheinen Treppen. Oben angelangt entdeckt ihr einen Korridor. Am Ende dieses Korridors müßt ihr die Rüstung besiegen. Schlagt dazu einfach vor den Kopf, damit der Helm von der Rüstung fällt. Nun müßt ihr nur noch einmal den Kopf treffen und schon ist dieser Gegner besiegt. Nun öffnet sich eine Tür, die nach draußen führt. Geht auf dem Dach nach links und erledigt auf dem Weg die beiden Ninjas. Nun öffnet sich wieder eine Tür, die ihr betretet. Wieder betätigt ihr den Gong, rennt dann weiter und klettert auf die entfernte Wand. Springt von hier auf das weiße Dach und feuert die Kanone ab, indem ihr mit dem Schwanz zuschlagt. Danach müßt ihr die Kanone vor die Gongs auf jeder Seite schieben, damit die Stufen sich aufbauen. Im nächsten Raum erledigt ihr den Ninja und zerschlagt das Fenster am Ende des Zimmers. Ihr befindet euch nun auf dem Dach, dreht euch nach links, geht am Fenster vorbei und findet eine Wand, auf die ihr klettern könnt und die euch auf die andere Seite bringt. Springt nun auf der gegenüberliegenden Seite durch das grüne Fenster. Im nächsten Raum warten zahlreiche Aufgaben auf euch: Vernichtet zunächst den Skorpion und springt dann auf die ersten Plattformen. Springt hoch und benutzt das Kabel über eurem Kopf als Todesrutsche. Wiederholt diesen Vorgang, bis ihr die Tür erreicht. Verlaßt den nächsten Raum durch das Fenster am Ende des Korridors und ihr seid wieder draußen. Benutzt das Kabel, um zur gegenüberliegenden Seite zu rutschen, und betretet dort das nächste Gebiet, Hier müßt ihr zahlreiche Ninjas besiegen, bevor ein Block auftaucht, mit dem ihr in den nächsten Raum springen könnt. Dort trefft ihr auf den Drachen: Rennt zur Mitte und benutzt die Kanone, um den Feuerspucker zu pulverisieren. Danach öffnet sich eine Tür, die zu einer Statue führt. Springt hoch und kassiert euren Preis.



Mission 2: Die schwankenden Säulen überqueren

Rennt vom Start ausgehend nach vorne und wendet euch am Laden, den ihr in der ersten Mission betreten habt, nach links. Lauft hier nach vorne und betretet dann das Geschäft direkt vor euch. Dort müßt ihr einen Ninja besiegen, bevor ihr den nächsten Raum betreten könnt. Im hinteren Bereich des Raums findet ihr eine besteigbare Wand, über die ihr auf eine Plattform kommt. Dann müßt ihr nach vorne

CYBER SPACE
INTERACT
• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga) • PC Accessories • Internet
64 BIT POWER

SV 380 V3 RACING WHEEL 64
Auf der Rennbahn live dabei
• Analoge Lenkreaktion • Lenkempfindlichkeit stufenlos einstellbar
• Lenkwinkel bis 300° einstellbar • Lenksäule in Höhe und Neigung verstellbar • Digitale Fußpedale für Gas und Bremse
• Acht Feuertasten und digitales Steuerkreuz • Tisch- oder Aufsitzbedienung • Kein zwingender Einsatz der Fußpedale
unverbindl. Preisempf. DM 139,99

SV 393 A TREMOR PAK PLUS
Vibrationseinheit mit eingebautem Schacht für Speicherkarten
• Echte Erschütterungen garantieren ultimative Realitätsnähe
• Intensität der Erschütterungen in zwei Stufen regelbar (mit Stromsparmodus)
• Vorhandene Speicherkarten können weiterverwendet werden
• 1Mb Speicherkarte im Set enthalten
unverbindl. Preisempf. DM 59,99

SV 923 GAMEBOY TRAVEL PACK
Bequeme Transport-Gürteltasche für den Nintendo® GameBoy™
• Zusätzliche Taschen bieten ausreichend Platz für Zubehör und Software • Spritzwasserfestes, gepolstertes Material schützt die elektronischen Komponenten sicher vor Regen, Staub und Stößen
unverbindl. Preisempf. DM 29,99

SV 384 ULTRARACER 64
Handliches Mini-Lenkrad für N64
• Analoges Mini-Lenkrad • Trigger für Gas und Bremse
• Schaumstoff-Ring im Lenkrad für mehr Komfort
• Vier digitale Richtungstasten • Zehn Feuertasten
• Tastenumbelegungsfunktion • LED Status Indikator
• Memory Card Slot
unverbindl. Preisempf. DM 79,99

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.
Eingetragene Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

INTERACT
Vertrieb nur über den Fachhandel
Interact Europe · Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44
www.interact-europe.de

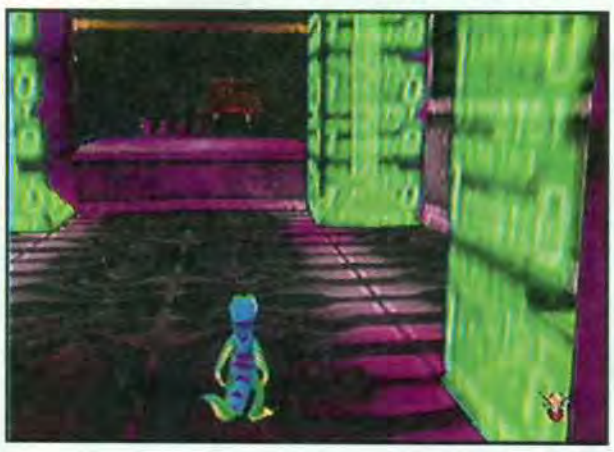
laufen und dabei den schwingenden Guillotinen ausweichen. Springt am Ende vor den Diamanten in der Wand. Ihr klebt daran fest und könnt den nächsten Raum betreten. Rennt dort nach vorne und schlagt mit dem Schwanz vor den Gong. Blocks tauchen auf und ihr könnt diese benutzen, um in den nächsten Abschnitt hochzukommen. An der Spitze der Boxen müßt ihr eines der Trampoline an der Seite benutzen, um zur nächsten Sektion hochzuspringen. Dort müßt ihr eine weitere Plattform mit einer Guillotine überqueren. Da die Planken sich auflösen, wenn ihr stehen bleibt, ist hier Schnelligkeit oberstes Gebot. Schlagt am Ende mit dem Schwanz vor den Gong und ihr könnt den nächsten Raum betreten. Dort müßt ihr zahlreiche Ninjas erledigen. Sobald ihr sie erledigt habt, tauchen 2 Trampoline auf, mit denen ihr in den nächsten Level gelangen könnt. Dort müßt ihr zwei Gongs nach bekannter Manier schlagen, damit auf der Wand ein Diamant erscheint. Sobald ihr den letzten Raum betreten habt, müßt ihr das Trampolin am Ende benutzen, um die besteigbare Wand und von dort aus die Plattform zu erreichen. Dann müßt ihr nur noch über die schwankenden Säulen und der Preis gehört euch.

Die silberne Bonus-Fernbedienung

Um diese zu bekommen, müßt ihr den Raum mit der sich drehenden Plattform in der Mitte und den Treppen, die per Gong aktiviert werden, betreten. Es ist der zweite Raum der ersten Mission. Sobald die Treppe aktiviert wurde, springt zur zweiten Stufe hoch und ihr seht einen kleinen Bereich des Dachs, den ihr nicht erreichen könnt – so scheint es zumindest. Per Schwanzschlag auf die zweite Stufe könnt ihr es dennoch schaffen. Springt zur rechten Seite des Dachs und lauft herum, bis ihr einen Schalter in der Wand erreicht. Schlagt diesen kaputt und die silberne Fernbedienung erscheint.

Die silberne Belohnungs-Fernbedienung

Um diese zu bekommen, müßt ihr 30 Nudelschachteln, 40 Yin-Yang-Symbole und 50 Puppenmasken aufsammeln.



Level 5: www.dotcom.com

Mission 1: Klettere auf den Abschußturm

Lauft im ersten Raum zur Ladestation in der Mitte und ladet euch auf. Rennt dann zum Chip an der am weitesten entfernten Wand zu eurer Linken. Benutzt die grünen Trampoline, um hochzukommen. Arbeitet euch bis zur Spitze des Raums vor, indem ihr diesen Vorgang wiederholt, bevor ihr den Raum durch den oberen Ausgang verlaßt. Erledigt im nächsten Raum den springenden Kondensator und lauft zum Ende des Zimmers. Dort befinden sich mehrere Brücken, durch die Daten in Form von Strom transferiert werden. Ihr müßt springen, sobald eine Stromleitung sich auf euch zubewegt, ansonsten werdet ihr elektrisiert. Nachdem ihr die Brücken überquert habt, kommt ihr in einen Raum, wo ihr zwei springende Kondensatoren

erledigen müßt. Danach geht ihr durch die nächste Tür. Im nächsten Raum müßt ihr eure Energie aufladen und die Sprungplattformen benutzen, um zum nächsten Level zu gelangen. Rennt dort so schnell wie nur eben möglich zum nächsten Trampolin. Um die Spitze zu erreichen, wiederholt ihr diesen Vorgang. Oben angelangt müßt ihr nur noch zur Plattform mit dem Walker springen, damit ihr den Preis einstreichen könnt.

Mission 2: Überquert die Data-Bus-Brücken

Rennt zum Chip in der linken Ecke und benutzt ihn, um den nächsten Chip zu erreichen. Springt von Chip Nummer 2 zur nächsten Plattform und ladet euch auf. Rennt zum Ende der Plattform und springt zur Brücke (mit den grünen Würfeln). Diese nicht überqueren, sondern stattdessen in die Nische an der Wand springen. Dort das Trampolin benutzen, um den nächsten Level zu erreichen. Oben angelangt müßt ihr die Brücke überqueren und dann durch die Tür mit dem Regenbogenkabel auf der gegenüberliegenden Seite springen. Im nächsten Raum ist mal wieder ein springender Kondensator zu erledigen. Danach müßt ihr die Brücken überqueren, wie ihr es auch schon bei der ersten Fernbedienung gemacht habt. Auf der gegenüberliegenden Seite wartet noch ein weiterer Kondensator auf seine Vernichtung. Rennt im nächsten Raum nach vorne und erledigt erneut die Kondensatoren. Wenn ihr zur Ladestation im nächsten Raum gelangt, springt rein und überquert dann die Brücken. In einem Anlauf müßt ihr 3 Stück überqueren – also seid fix. Wenn ihr runterfallen solltet, findet ihr am Ende eine Wand, die euch wieder nach oben führt. Wartet im nächsten Raum, bis die rotierende Plattform in eure Nähe kommt, denn springt darüber und schlagt mit dem Schwanz vor den grünen Schalter. Dadurch fliegt die Plattform zur anderen Seite, wo ihr herunterspringen und den Raum verlassen könnt. Gutes Timing ist hierbei angesagt. Im Prinzip müßt ihr den Schalter dann betätigen, wenn ihr ungefähr eine viertel Umdrehung von der Position entfernt seid, an die ihr gelangen wollt. Ladet euch im nächsten Raum auf und rennt dann zur Ecke des Raums. Diese befindet sich neben der Tür, durch die ihr den Raum betreten habt. Springt auf den grünen Lift und überquert die erste Brücke. Springt dann zur zweiten Brücke und überquert sie. Zwischen der zweiten und der dritten Brücke seht ihr eine Ladestation, die ihr mal wieder benutzt. Rennt dann hinüber zur dritten Brücke. Wenn ihr sie zur Hälfte überquert habt, springt auf die gleitende Plattform, und wenn sie in der Nähe der Fernbedienung ist, springt hin.

Die silberne Bonus-Fernbedienung

Ihr findet sie im letzten Raum der ersten Mission. Klettert den Startturm hoch, aber stoppt eine Stufe bevor ihr die Spitze erreicht habt. Ihr

seht jetzt einen Chip in der linken Wand, auf den ihr springen müßt. Von dort könnt ihr auf einen weiteren springen, bis ihr irgendwann einen Chip mit der Fernbedienung erreicht.

Die silberne Belohnungs-Fernbedienung

Um diese zu bekommen, müßt ihr 30 Batterien, 40 LEDs und 50 Atome einsammeln.

Mooshoo Pork...

...ist der zweite Boss und eine große Herausforderung. Rennt auf ihn zu und bringt ihn dazu, euch zu folgen. Lockt ihn bis zum Ende des Screens und folgt dem Pfad zurück bis zum Schalter. Springt auf den Schalter und schlagt mit dem Schwanz dagegen, um ihn zu aktivieren. Wiederholt diese Aktion. Hört sich vielleicht leicht an, aber ist es nicht. Ihr müßt nicht nur den Lücken im Boden ausweichen, sondern auch den elektrischen Strahlen. Wenn ihr Mooshoo Pork vom Schalter weglockt, muß euer Timing perfekt sein. Wenn ihr euch zu weit von ihm entfernt, kehrt er zum Schalter zurück. Wenn ihr zu nahe dran seid, haut er euch um und kehrt ebenfalls zum Schalter zurück. Vermeidet es auch, auf die Plattform in der Mitte zu springen, ansonsten erwartet euch ein ziemlicher Schock.

Hier bist du richtig!

BOROS

VIVA

Mit DM 5,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

Ob ihr nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollt oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt seid, mit einer privaten Kleinanzeige auf diesen Seiten erreicht ihr eure potentielle Kundschaft. Nutzt dazu den auf Seite 81 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legt DM 5,- in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.

Nintendo 64

Tausche Clayfighter gegen andere Spiele (nur Kreis Steinfurt). Tel. 05452/4675 fragt nach Thomas

Verk: DKR, Extreme G, Fighters Dest., Snowboard Kids und Mischief Makers, alles für nur 100,- DM. Tel. 09355/7344 Philipp

Sucht Ihr Spiele in Top-Zustand? FD 55,- DM, M.I. 80,- DM, D.K. 60,- DM, Ma. Ka. 40,- DM, L.W. 60,- DM, A.F. 70,- DM, teilweise VB. Tel. 04381/418563 tausche auch

Tausche Mace gegen Banjo-Kazooie. Tel. 0365/8005260 ab 17 Uhr

Verk. Turok 60,- DM, Goemon 70,- DM, für SNES Harvest Moon 60,- DM, Terra Nigma 60,- DM, Secret Of Evermore 60,- DM. Tel. 064043/4000630

Verk. Nintendo 64 + 2 Controller + Memory Card + 3 Spiele für 400,- DM. Tel. 030/39034188 Cihan Karaboga

Super-Sonderangebot! 5 Spiele nur 200,- DM: Mario 64, Blast Corps, Wave Race, Extreme G, ISS 64, nur zusammen! Tel. 04931/4703 ab 18 Uhr, Jan

Tausche Blast Corps gegen Wayne Gretzky's 3D Hockey oder verkaufe Controller (Superpad) für 20,- DM. Tel. 06825/45135 fragt nach Bastian

Verk. DKR oder tausche gegen Extreme G, WWF W. Zone, 3D-Action-Spiel, Forsaken, Chopper Attack, Cruis'n World, ruft an unter Tel. 06841/75010, fragt nach Ben

Verk. ISS 64, Extreme G, Turok + Clayfighter 63 1/3 für je 70,- DM/Stck. oder tausche zwei davon gegen 3D-Action-Spiel oder Kampfspiel. Heiko Lutter, Wappersdorfer Str. 58, 92360 Mühlhausen

Ich verkaufe F1 Pole Position zusammen für 100,- DM. Tel. 02843/5152 Julius

Verkaufe Wave Race, Lylat Wars für je 70,- DM und Blast Corps für 80,- DM, alle in gutem Zustand. Tel. 0241/6088680 fragt nach Carsten

Verkaufe WCW/NWO für 60,- SFr. sowie ISS 64, Madden 64 und F1 P.P. für je 45,- SFr., alle Spiele in gutem Zustand. Tel. 01/9450018 Reto

Verkaufe ISS 64 und NFL Quarterback Club 98 (Preis auf Anfrage), ruft an! Tel. 09232/3909 fragt nach Max!

Verkaufe für N64 Lylat Wars 90,- DM, Blast Corps 50,- DM, Super Mario 50,- DM. Tel. 035322/32086

Verk. 3D-Action-Spiel für 45,- DM, Forsaken 40,- DM, Banjo-Kaz. 30,- DM, F. Destiny 40,- DM, F1 WGP 45,- DM, ISS 98 40,- DM, WWF Warz. 45,- DM und andere Spiele, tausche auch. Tel. 0821/487729 fragt nach Fabi

Verkaufe War Zone, Forsaken, Mission: Impossible, sehr guter Zustand, zu je 85,- DM. Tel. 0911/5705774 fragt nach Adam, alles deutsche Versionen

Verkaufe N64 + Controller + Rumble + Controller Pak für 200,- DM, Banjo, ISS, Mario 64, Snowboard Kids und Diddy je Spiel 70,- DM. Patrick Häfelin, Karlsbaderstr. 38, 70839 Gerlingen

Tausche Wayne Gretzky's 3D-Hockey gegen Nagano 98. Tel. 07931/45868

Verkaufe NHL Breakaway 98, NBA Pro 98 und WCW vs. NWO: World Tour für je 89,- DM, Anleitung und Verpackung bei allen Spielen vorhanden! Tel. 06731/43103

Hilfe! Suche 3D-Action-Spiel bis 100,- DM u. verkaufe Wave Race 40,- DM. Tel. 02084/33695 Mülheim Pascal

Verkaufe Dark Rift 80,- DM, Hexen 64 80,- DM, oder tausche gegen FIFA 98, Banjo-Kazooie oder Mystical Ninja. Tel. 07381/2521 fragt nach Manuel, ab 17 Uhr

Verk. Forsaken, Kampfspiel, beide 90,- DM, und Sote 70,- DM. Tel. 07808/1858 ab 14 Uhr, fragt nach Manuel

Tausche FIFA 64, Mario 64, Blast Corps, Extreme G, NBA Courtside gegen SFR, Turok, Kampfspiel, 3D-Action-Spiel. Tel. 0172/7917349

Suche Fighters Destiny, tausche gegen andere Spiele, z. B. Frankreich 98, ruft an: Tel. 0821/485251, suche außerdem WCW vs. NWO

Verk. Diddy Kong R. für 60,- DM, Wave Race für 55,- DM und S. Mario 64 für 50,- DM, alles im Top-Zustand. Tel. 06462/2750 ab 14 Uhr, fragt nach Christian

Verkaufe Mario, Yoshi oder tausche gegen F1 World GP, FIFA 98, Banjo-Kazooie. Tel. 07072/8360 fragt nach Marco

Ich will tauschen! Bomberman 64, Snowboard Kids, Wave Race, Mischief Makers, Diddy Kong R. gegen Chameleon Twist, Goemon o. a. Tel. 02246/3894 Dirk

Schweizer aufgepaßt! Verkaufe Tetrisphere 70,- Fr., Mystical Ninja, Shooter und WWF Warzone je 80,- Fr. Portokosten übernehme ich. Tel. 061/9219671 fragt nach Michele

Verk. N64 mit 3 Spielen (Banjo-Kazooie, Wave Race, Mario K.) für 370,- DM und verkaufe SNES mit 5 Spielen für 300,- DM. Tel. 02191/23369 Chriss

Zu verkaufen: F1 Pole Position, ISS 64 je 60,- DM für N64, F-Zero, Turtles 4 je 20,- DM für SNES und Mega Man 2 30,- DM für GB. Nils Vetter, 35630 Ehringshausen, Kölschhäuser Str. 14

Verkaufe Kampfspiel, Frankreich 98, Sote, Turok, F1 Pole P., Extreme G für je 100,- DM, Verkaufe Banjo-K. u. a. Tel. 06041/6839

Tausche San Francisco Rush gegen Cruis'n World. Tel. 0951/303321 fragt nach Sebastian

Mario 64 inkl. Spieleberater 90,- DM, Mario Kart 64 (alles freigeschaltet) 70,- DM, beide Spiele nagelneu, in perfektem Zustand. Tel. 06059/909110

Verk. N64 + 3 Contr. + Memo Card + Rumble Pak VB 200,- DM, N64-Spiele NFL 98 70,- DM, NHL 98 70,- DM, 3D-Action-Spiel 70,- DM, Diddy K. R. 50,- DM, Yoshi's Story 50,- DM. Tel. 05451/49634

Biete Nintendo 64, 2 Pads, 9 Spiele (Bomberman, Wave Race, Extreme G), Rumble Pak mit Memory Card für 450,- DM. Tel. 02661/2187 Höhn

Verkaufe ISS 64, Super Mario 64, DKR, Yoshi's Story, NHL Breakaway je 60,- DM, Turok, Extreme G je 50,- DM, Controller Paks ab 15,- DM. Tel. 09724/1274 Martin

Tausche oder verkaufe Frankreich 98 und Lamborghini 64, alles mit Verp. u. Anl., suche Banjo-Kazooie, bitte nur CH. Tel. 071/4471380 Simon

Tausche folgende Spiele für N64: Bio Freaks, Mario 64, Mario Kart 64, Goemon 64, Fighters Destiny, Wetrix, San Francisco Rush und suche Lylat Wars. Tel. 04131/761522 Kai

Verk. Mario 64 60,- DM, Wave Race 65,- DM, Star Wars 65,- DM, Mario Kart 64 70,- DM, Blast Corps 80,- DM, DKR 75,- DM, Yoshi 64 70,- DM, Snowboard Kids 85,- DM, alle guter Zustand. Tel. 07158/65630

Tausche Bust-A-Move 2, GB Emulator oder GB Pocket mit Games gegen Turok (PAL) oder anderes, verkaufe auch. Tel. 08141/70766 PS: 2:1-Tausch möglich

Achtung! Suche Action-Spiel, biete Frankreich 98 oder Banjo-Kazooie, ruft an unter Tel. 02162/22911

Verk: Fighters D. 70,- DM, Snowboard K. 55,- DM, Mischief M. 35,- DM. Tel. 09355/7344 Philipp

Tausche WR, Nagano, Cruis'n USA und Extreme G gegen andere Spiele, ruft an! Tel. 03583/510733 fragt nach Max

Verk./tausche Actionspiel, Forsaken 90,- DM und SFR für 70,- DM, alle Preise auf VB. Tel. 0861/164030 Simon

Halt! Suche F1 World Grand Prix, biete Fighters Destiny und Kampfspiel. Tel. 02834/1230 Mo-Fr 15-20 Uhr, fragt nach Julian!

Verkaufe Frankreich 98 für 75,- DM und Top Gear Rally für 65,- DM, bin immer zu erreichen unter der Nummer 07472/25650, Paul

Verkaufe N64 mit 5 Spielen (DKR, TGR, Mario, ISS 64, NBA Courtside), 2 Controllern und Memory Card für 500,- DM VB, alle Spiele mit Anleitung. Tel. 06707/1508

Sehr günstig! Verk. N64 + Wave Race + ISS + Mario + NBA Courtside + 3D-Action-Spiel + Banjo + 2 Controller + 1 Meg-Karte + Rumble Pak für nur 500,- DM. Tel. 03877/70910

Mario Kart 64, Pilot Wings, Extreme G, Diddy Kong Racing je 50,- DM, Game Killer 20,- DM. Tel. 04292/2616

Verkaufe Mystical Ninja für 80,- DM. Tel. 07532/6292 Michael

Verkaufe Bomberman, Yoshi's Story, Super Mario, Wave Race, Mario Kart, Mystical Ninja, Pilotwings, Blast Corps, Lylat Wars mit Rumble Pak. Tel. 04171/62597 Paul Plösch

Verk. 3D-Action-Spiel 110,- DM, Banjo-Kazooie 80,- DM, Turok + Blast C. je 65,- DM, Forsaken 90,- DM, alle Sp. mit Anl. + Verp. Tel. 05231/21700 Benjamin

Verk. ISS 64, Extreme G, NHL Breakaway für je 65,- DM, 3D-Hockey für nur 50,- DM, verk. auch GB-Spiele ab 10,- DM. Tel. 0351/8804509

Verk. N64 + 2 Controller + 3D-Action-Spiel + Mario Kart + Top Gear Rally + Lylat Wars + Memory + Rumble Pak, 5 Monate alt, für 500,- DM. Tel. 0831/16782 Michael

Verk./tausche Wave Race 60,- DM, Diddy Kong Racing 80,- DM. Suche dringend einen Game Buster! Beeilt euch! Tel. (06432)91247 Frank, ab 18 Uhr

Suche Mission Impossible oder 1080° Snowboarding. Das tausche ich dann gegen Mario 64, Wave Race, Mario Kart 64 oder DKR. Tel. 02152-6116 od. -7570

Verkaufe Shooter inklusive Adapter für 110,- DM. Kein Tausch!! Prügler 70,-DM. Tel. 03925282061

Verk. Lylat Wars mit Rumble Pak (neu) für 110,- DM, Cruis'n USA mit Tricks, orig. Verp. u. Extra-Autos 40,- DM, zusammen 145,- DM. Tel. 03643/849616 Kalle

Ich tausche Turok, Pilotwings und Aerofighters Assault gegen Fighters Destiny, Banjo-Kazooie und 1080°. Tel. 02244/81294

Suche dringend F1 World Grand Prix. Biete zum Tausch F1 PP, SOTE, Lamborghini, Mario 64, Blast Corps u. DKR. Tel. 06432/64291 Mike

Verkaufe N64 mit 2 Pads u. 8 Spielen, z. B. Banjo-Kazooie, Frankreich 98 und Mission: Impossible. Tel. 04322/4954 Klopsch

Verk. 1. grauen org. Controller 20,- DM, 1 org. Rumble Pak 17,- DM, 1 Rucksackvibrator-Interactor 55,- DM, 1 Contr.-Arcade Ahark, 1 Gamekiller. Tel. 05136/81069

Verk. N64-Spiele: Mario Kart 50,- DM, ISS 64 60,- DM, Nagano W.O. 70,- DM, Fifa 64 60,- DM, Lylat W. 45,- DM, NBA Courtside 60,- DM, NHL Breakaway 98 60,- DM. Tel. 0259483864 fragt nach Matthias

Verk. Game Boy mit 3 Spielen, Mario Spieleb. 15,- DM, Banjo-K. Spieleb. 20,- DM, Rumble Pak u. Speichermodul je 30,- DM. Tel. 039002/44138 ab 18 Uhr, Christian

Verkaufe Banjo-Kazooie für 60,- DM und Mischief Makers für 40,- DM. Ruft an unter Tel. 07123/6363 und fragt nach Florian

!!!Achtung!!! Verkaufe für N64, SNES und GB Spiele und Zubehör, in Ettlingen: Tel. 07243/12673 fragt nach Peter! Ruft für eine Liste an!

Verk. Fighters Destiny 60,- DM, QBC 98 70,- DM, SOTE 45,- DM. Tausche auch! Tel. 02903/1426 ab 14 Uhr, Stephan

Tausche o. verkaufe Banjo-Kazooie, Yoshi, WCW vs. NWO, SOTE (neu), suche F1 WGP, 1080, Turok 2, Forsaken, F-Zero, Buck Bumble. Tel. 05401/34489

Bomberman, Diddy Kong Racing und Formel 1 Pole Position, je Spiel 50,- DM, verkaufe auch Telmi-Fun für 99,- DM und NBA Hangtime für 60,- DM. Ruft an! Tel. 02642/6384 Mehmet

Stop! Verkaufe/tausche ISS 64 gegen Banjo-Kazooie o. F1 WGP o. Cruis'n World o. ISS 64 für 75,- DM. Tel. 06781/901424 wendet euch an Ralf, ab 14 Uhr

Tausche F1-World Grand Prix gegen Mission Impossible oder WWF Warzone oder Mario 64 + ISS 64 oder Turok + Wave Race oder 100,- DM. Tel. 09672/2322 Roland

Schweizer aufgepaßt! Verk. Int. Supers. Soccer für 60,- DM, Fifa 64 für 40,- DM, Snowboard Kids für 60,- DM und Cruis'n USA für 55,- DM. Tel. 031/7412600 Sascha

Verkaufe: Forsaken 90,- DM, Fighters Destiny 70,- DM, Top Gear Rally NTSC 55,-DM, Blast Corps mit Komplettlösung 65,- DM, Diddy Kong u. Mario Kart je 55,- DM. Marco Allmeritter, Schweriner Str. 1a, 63454 Hanau

Verkaufe für N64 Mission: Impossible + Anleitung + Verpackung + Cheats + Komplettlösung 100,- DM. für GB Toy Story, DKL 3 je 20,- DM. Tel. 040/862102 Leif, 14-20 Uhr

Verkaufe 3D Ego-Shooter, Blast Corps, Tetrisphere, FIFA RTWC, Turok, Diddy Kong Racing, International Soccer 64. Tel. 03374672613 ab 14 Uhr, Stefan

Verk./tausche N64-Spiele! Fifa 64 40,- DM, F1 Pole Position 64 50,- DM, NBA Hangtime 50,- DM. Tausche gegen WWF Warzone, WCW gegen NWO World Tour, Mission: Imp. usw. fürs N64. Tel. 05361/772150 fragt nach Sascha!

Verk./Tausche Forsaken, Goemon, Super Mario 64, Turok, Banjo-Kazooie. Pr. nach VB. Suche Extreme G u. Dark Rift. Tel. 034322/42484 Uli

Verkaufe Turok 70,- DM, Controller Pak 20,- DM, Diddy Kong Racing 60,- DM, Super Mario 64 50,- DM. Tel. 089-8205659 ab 19 Uhr erreichbar, fragt nach Lukas

Verkaufe WCW vs. NWO WT und Lylat Wars mit Rumble Pak für je 90,- DM (neuwertig) mit Packung. Tel. 08433/8260 fragt nach Franz – Schnell!

Verkaufe: Turok, Fifa 64, NFL 98 je 50,- DM, mit Anleitung. Tel. 07131/572672

Verkaufe Yoshi's Story: 50,- DM. Tel. 04441-910155/Fax: 04441-84737

Verk. N64 (US) + Rumbl. + 2 Adap. 1080 (US) + Blast C. (US) + Star Fox (JAP) + Banjo (US) + Ext. G (PAL) + Forsaken (PAL), VB 550,- DM. Tel. 0911/6370101

Tausche F1 Pole P. 64 gegen Top Gear Rally o. San Francisco R. Tel. 0404/7135521 zwischen 15 u. 16 Uhr, fragt nach Benjamin

Verkaufe Wave Race, Diddy Kong Racing, WWF Warzone und NFL QC! Tel. 09433/473 fragt nach Christoph

Tausche Mario + MarioKart + F1PP 64 + NBA Courtside + ISS 64 + Fifa98 + Yoshi's Story gegen Banjo-Kazooie + Miss. Imp. + ISS 98 + F1 World G + Forsaken. Tel. 08341/40938

Attention! Verkaufe US-N64-Spiele Wave Race 70,- DM, Starfox 75,- DM, Mario 60,- DM, ISS (PAL), Spiele laufen mit Adapter! Call: Tel. 02772/957480 Steven

Verkaufe N64 mit 2 Controllern + 3D-Action-Spiel + Antennenweiche und 1MB Memory Card für nur 350,- DM, guter Zustand. Tel. 06074/67410

Stop! Verkaufe Nintendo 64-Konsole + 7 Spiele + 2 Joypads + Rumble Pak + Memory Card für zusammen 699,- DM. Infos unter Tel. 03447/314819

Verk. ISS 64 + Diddy KR (kaum gesp.) PVH od. tausche geg. Frankreich 98 od. Lamborghini. Tel. 03634/609467 fragt nach Christian, ab 16 Uhr

Verkaufe WCW vs. NWO 100,- DM Blast Corps 90,- DM, Clayfighter 100,- DM, Frankreich 98 90,- DM, Yoshi 70,- DM, Wave Race 50,- DM, Goemon 100,- DM. Tel. 071826680 fragt nach Thomas

Suche NHL 99, V-Rally, Fifa 99, Biofreak, Turok 2, NBA 99, Nascar 99, habe Fifa 98, WC 98, Lamborghi, F1 WGP, Verk. ab 80,- DM, Angeb. gilt bis Ende Januar '99. Tel. 06093/1699 fragt nach Bastian

Billig: WCW vs. NWO 75,- DM, Lylat Wars 55,- DM, Blast Corps 60,- DM, Diddy Kong Racing 55,- DM. Alle 4 Spiele für 210,- DM. Tel. 01721/87241 18 bis 21 Uhr

Achtung! Verk. Fifa 64 25,- DM, Snowb. Kids 40,- DM, XG, DKR, Mario K. 40,- DM, Pilot Wings 50,- DM. Tel. 0345/4448045 fragt nach Mirko!!!

Tausche San Francisco Rush oder FIFA 64 gegen FIFA 98, F1 World GP oder Turok 1 oder 2. Tel. 0335/4000688 Daniel, nach 18 Uhr

Suche Yoshi's Story für N64 für etwa 50,- bis 60,- DM und Banjo-Kazooie für etwa 60,- bis 70,- DM. Suche auch Tips für Bomberman 64. Tel. 039409/346 fragt nach Christoph

Verkaufe ISS 64 50,- DM, WWF 90,- DM, C. USA 50,- DM, Mace 80,- DM, XG 60,- DM, Forsaken 80,- DM, Gamebuster 70,- DM und noch 3 Spiele von GT Int. Tel. 06403/67242 fragt nach Joni

Tausche Bio Freaks, Hexen 64, Turok, Wetrix, NBA Pro 98, kaufe: NES-, PLX-, SNES-, N64-Sammlungen bis 900,- DM. Tel. 0171/1815002 14-20 Uhr

Tausche Forsaken gegen F1 World Grand Prix, Banjo-Kazooie, Mission: Impossible oder NFL Quarterback. Tel. 0721/71622 Fr bis So, Thomas

Biete FIFA 98, tausche gegen 3D-Action-Spiel oder F1 World Grand Prix. Tel. 02161/630013 im Raum Möchengladbach

Ich verkaufe Banjo-Kazooie für 70,- DM, Wave Race für 40,- DM und Lylat Wars ohne Rumble Pak für 50,- DM. Tel. 02373/390064 Marcus

Halt! Verkaufe Extreme G 89,- DM oder tausche auch gegen Forsaken, Mission: Impossible oder Cruis'n World. Tel. 0681/817296 fragt nach Julien!

Verk. ISS 64 70,- DM, Clayfighter 60,- DM, Top Gear Rally 70, DM. Tel. 07243/94144

Suche Turok, engl. Version für N64! Nur mit Anleitung und Verpackung in gutem Zustand für unter 60,- DM. Tel. 0228/253016

Suche San Francisco Rush für max. 60,- DM, Kampfspiel für max. 75,- DM, übernehme Porto, Tel. 02522/2058 16-20 Uhr, Mo-Fr, nur bis Dez.

Achtung! Suche günstiges Rampage W. T., tausche auch! Tel. 08207/8264 fragt nach Basti

Suche dringend Bomberman 64 für günstigen Preis. Tel. 038728/20380 fragt nach Christian

Suche Nintendo 64-Spiele (3D-Action-Spiel, Mission: Impossible), Preis VB. Tel. 0211/4931476 fragt nach Leroy

Verkaufe Bomberman für 60,- DM. Tel. 07674/8247 nach Jörg fragen

Verkaufe Wave Race, Mario Kart u. Bomberman 64 für je 50,- DM, Aerofighter für 100,- DM, fragt nach Stefan. Tel. 02485/1743

Verkaufe/tausche ISS 64, Mario Kart, Super Mario 64 + Spieleberater 05961/5640. Thorsten Schulte, Andrurer Str. 38, 49740 Haselünne

Verkaufe NHL Breakaway und WCW vs. NWO für je 65,- DM. Tel. 0721/20070

Verkaufe 3D-Action-Spiel für 85,- DM. Tel. 06203/63606

GAME BOY

Hey, ich verkaufe: Batman, Turles III, WWF Super Stars, WWF Super Stars 2 und Super Mario Land 2 zu je 20,- DM + 3,50 DM fürs Verschicken. Tel. 02102/51354 Peter

SUPER NINTENDO

Verk. SNES + 2 Controller + 6 Spiele (NHL, WWF etc) mit Anl. nur 250,- DM, WWF + Mega Man für Game Boy je 20,- DM. Tel. 039002/43803 David, ab 16 Uhr

Donkey Kong 1, 2, 3 + Spieleberater für Donkey Kong 2, Tiny Toon Busts Loose ohne Beschreibung und Yoshi's Island für 200,- DM. Tel. 02941/657708

Verkaufe gut erhaltenes SNES mit 2 Controllern, Super Game Boy inkl. Super Super Tennis und Toy Story, Preis: VHB. Tel. 02842/41631

Verk. SNES m. Super Game Boy, 3 Spiele: Mario Paint + Mouse + Mousepad, Mario Kart, Mario World, 2 Contr., DM 300,- VB. Tel. 06103/51128 fragt nach Christian

Super Nintendo mit Spielen, 2 Pads und Super Game Boy für 325,- DM VB. Tel. 05351/2229 fragt nach Marco, erst ab 15 Uhr

Verkaufe mein SNES für 95,- DM und Zelda für 35,- DM, zusammen nur 125,- DM. Tel. 07472/25650 Paul

Suche dringend SNES-Spiele: Breath Of Fire 2, The Legend Of Mystical, Mystical Ninja. Tel. 06226/2272

Verkaufe mein SNES mit 2 Controllern, 4 Spielen, 1 Super Game Boy, Preis 220,- DM. Tel. 07426/1714 Andreas

Verkaufe Super Nintendo 100,- DM, Super Mario Kart 30,- DM, Virtual Bart 30,- DM, Boogerman 30,- DM, Waynes World 20,- DM, F-Zero 30,- DM und World Championship 40,- DM. Tel. 790-1489

Verk. SNES mit 2 Controllern und 13 Spielen (z. B. International, Pilotwings, Zelda). Tel. 02536/6879 MS-Albachten, 300,- DM VB

Verk. Super Game Boy f . 40,- DM, Asterix u. Obelix 75,- DM, Super Punch Out 45,- DM, NHL 96 60,- DM, Winter Gold 70,- DM, ISS Deluxe 65,- DM u. a. mit Verp. u. Anleitung. Tel. 09382/7458

Suche Game Boy-Spiel: Volume TT Four in One. Tel. 05307/4778 ab 18 Uhr, fragt nach Karin

Verk. SNES mit 8 Spielen, Super Game Boy ohne Controllerp. Preis 220,- DM, biete auch NES mit 4 Pads und 3 Spielen, VB 50,- DM. Tel. 02236/47104

Suche dringend die SNES-Spiele Secret Of Mana und Secret Of Evermore. Tel. 0511/5418193

Suche Game Buster f. SNES. Tel. 030/7752627 fragt nach Marcel. PS: Suche auch Theme Park!

Verkaufe SNES-Spiele (Busts Loose Kawasaki) mit Anleitung u. ein Joypad (Neupreis 250,- DM) für insgesamt 150,- DM. Tel. 0911/558738 fragt nach Oli

CLUBS

Suche Leute, mit denen ich Cheats zu N64 per Brief austauschen kann! Info bei Sebastian Graf, Auf der Leye 48, 58540 Meinerzhagen

SONSTIGE

Tausche PSX-Spiele (PAL), habe neue u. ältere Games, tausche Videokammera mit viel Zubehör gegen eine PSX mit Spielen u. Zubehör o. verk. für 600,- DM. Tel. 036074/31456 oder 31045

Verk./tausche PlayStation m. 3 Contr., davon 1 analog, Memory Card, 6 Sp. u. v. Demos, Pr. n. VB, o. tausche gegen N64 m. Spielen. Tel. 03588/207601 nach Mathias fragen

Sega Mega CD II mit Mega Drive II, Mega Drive 32X und 4 Spielen, fast neuwertig, NP ca. 1.000,- DM, VHB 190,- DM. Tel. 06103/697742

Nintendo Virtual Boy aus USA, n. n. in D, 3D-Cyber-Brille, 3 Games, org. Verp., 220 V, neuw., VHB 500,- DM. Tel. 06103/697740 od. 0172/7313081

Suche N-Zone-Hefte Ausgabe 1-4 (6/97, 7/97, 8/97 und 9/97). Tel. 06102/25708 Neu Isenburg, wendet euch an Mike

Achtung, verkaufe PC-Spiele, CD-ROM, verkaufe Final Fantasy 7, Monkey Island 3, Dark Reign u.v.m., alle günstig und 100% in Ordnung. Tel. 0271/63832

Suche guterhaltenen T-Rex von Jurassic Park 2, zahle bis 60,- DM. Tel. 02689/1545 fragt nach Niclas

N64-Spiele gesucht 30,- DM Game Boy-Spiele 5,- DM, Game Boy 15,- DM, SN-Konsole 40,- DM, SN-Spiele 12,- bis 15,- DM, Bitte alles anbieten! Tel. 069/866697

Suche Cheats für Frankreich 98 und Mission Impossible und einen Gamebuster für wenig Geld. Ruft an! Tel. 04122-900411

Su. für PSX u. SNES Midways Kampfsp., für SNES Secret of Evermore, Illusion of Time, Breath of Fire 1+2, Harvest Moon, Lufia u. Turtles T.F. + in Time. Habe SNES- u. N64-Spiele, tausche nur. Tel. (09441)10992 Lui

Suche Brieffreund(in), sollte zwischen 9-12 Jahre alt sein und ein N64 besitzen, schreibt an: Daniel Pfannkuche, Vollmarskamp 25, 45138 Essen

Von Lesern für Leser

LESERTIPS

Gerade noch habe ich meine Lieblingsrubrik an mich reißen können (Cheats & Codes, Tips & Tricks – alles gestohlen worden), denn all die neuen Leute bei N-Zone sind ganz wild aufs Arbeiten. Aber noch darf ich eure Briefe öffnen und mich an euren Einsendungen erfreuen. Ist mir auch sehr recht, denn der Kontakt zum Leser gehört mit zum Wichtigsten in einem Magazin. Wenn ich auch manchmal mit der einen oder anderen Handschrift Probleme habe, seid ihr mir dennoch ans Herz gewachsen!
Michael Erlwein

LESERTIPS
Solltet ihr eigene Tips & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns!
Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

Schickt eure Cheats & Codes an die:
COMPUTEC MEDIA AG ▪ Redaktion N-ZONE
Kennwort Lesertips ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg

F-1 World Grand Prix (PAL)

Gibt man als Fahrernamen PYRITE an, so bekommt man ein neues goldenes F1-Auto. Christian Hommer erklärt noch (so ergänzen sich unsere Leser wunderbar), daß man nach der Eingabe des Cheats bis zum Titelbildschirm zurück aus den Menüs muß. Danach steht dann neben Williams das EXTREME Team mit dem silbernen (CHROME) und dem goldenen F1-Wagen bereit.

Christian Hommer

F-1 World Grand Prix (PAL)

Man muß den Fahrer Williams anwählen und dessen Nachnamen auf URLAUB ändern. Danach kann man in allen Spielvarianten (außer Grand Prix) eine neue Bonusstrecke spielen. Gebt ihr statt URLAUB als Namen CHROME ein, so könnt ihr einen Fahrer namens „X. Silberschweif" samt neuem Auto anwählen.
Die Bonusfahrer können auf ganz einfache Weise irre schnell fahren. Dazu schaltet ihr bei der Spielerauswahl auf „Gang" und bleibt dann während des Spieles im 1. Gang. Nun sollten die Fahrer über 1.000 km/h schnell werden. Wird der Motor beschädigt, so funktioniert der Trick allerdings nicht mehr.

Peter Burbridge

Iggy's Reckin' Balls (PAL)

Wenn man im Menü zur Spielerauswahl den Stick nach rechts und dann nach links drückt, so ertönen nach ein paar Sekunden die jeweiligen Stimmen der angewählten Spielfiguren. Zum Beispiel sagt Sonny: „Hey, watch it!"

Tim Klewer

F-1 World Grand Prix (PAL)

Nicht ganz fair, aber sicher jedem recht! Jan Bellmann hat im Kurs Australien eine Abkürzung entdeckt: Zuerst kommt eine Links-Rechts-Kurve, dann kommt eine Gerade und dann eine Rechtskurve. Nun folgt eine Kurve links herum, bei der man ganz rechts bleiben sollte. Fährt man direkt an der Leitplanke entlang, so entdeckt man einen Schleichweg, der durch das Gras führt. Wenn man dann weiter geradeaus fährt, so kommt in der Rechtskurve eine weitere Abkürzung.

Jan Bellmann

Herzlichen Dank!

Altenberg, Edeltraut - Balkaya, Ender - Bauer, Peter - Bawellek, Roland - Bayer, Fabian - Beckstein, Michael - Behrenberg, Christian - Bellmann, Jan - Berner, Stefan - Bernet, Sven - Betz, Jacques - Boss, Frank - Braun, Tobias - Brecezek, Sebastian - Brehm, Marcus - Burbridge, Peter - Christ, Kilian - Ciesla, David - Cornils, Sascha - Cremer, Wilfried - Cromme, Jan - Czajkowski, Stefan - Dogs, Malte - Dünkel, Tobias - Effelsberg, Florian - Ehrenstrasser, Bernhard - Elfers, Andre - Elizondo, German - Endres, Sebastian - Erlenmaier, Christoph - Feddersen Dennis - Felix, Daniel - Flade, Pierre - Geisler, Lukas - Habben, Johannes - Hammer, Christian - Hanke, Andreas - Heckmann, Alexander - Herberich, Alexander - Herzog, Gregor - Holert, Maik - Ignazio, Vincenzo - Innerhofer, Hannes - Karper, Aaron - Keuher, Stefan - Kleiner, Arthur - Klemenz, Christopher - Kliener, Tim - Klöckner, Jörg - Köhle, Daniel - Köhlker, Sascha - Koormann, Fabian - Kottmair, Felix - Kout, Martin - Kramer, Markus - Krien, Friedrich - Kunisch, Christian - Kuntz, Stefan - Kuper, Dennis - Landeck, Michael - Laubichler, Michael - Lederhofer, Matthias - Leidtke, Johannes - Madunic, Mate - Malms, Thomas - Mayer, Marcus - Mende, Martin - Metz, Christian - Meyer, Andreas - Mille, Benjamin - Neu, Michel - Neubauer, Peter - Neufeldt, Andre - Nierrbs, Manuel - Nowotny, Stefan - Paetzoldt, Marcel - Päschke, Markus - Präg, Andreas - Prinzinger, Michael - Rouven, Walter - Rüschen, Daniel - Samec, Christian - Schaudt, Patrick - Scheifinger, Thomas - Schmoldt, Daniel - Schneider, Marcel - Schüler, Timo - Schnur, Eduard - Seile, Daniel - Sell, Markus - Sommer, Johnny - Spinell, Hannes - Stamm, Florian - Stano, Fabio - Staude, Alexander - Steinhäuser, Norman - Stucke, Jörg - Stumpf, Christoph - Swoboda, Endrik - Thiemann, Sebastian - Türker, Burak - Uhrmeister, Andreas - Vogl, Robin - Volkmer, Benjamin - Wanderer, Philipp - Weber, Dirk - Wolfinger, Thomas

SO ERREICHST DU UNS

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG, N-ZONE
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Fax: 09 11/28 72-2 00
eMail: nzone@computec.de

Anschrift des Abo-Service:
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA AG
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
09 11-28 72-1 50

Service-Fax:
09 11-28 72-2 50

Zentrale Abo-Nummer:
01 80-5 95 9506

Abo-Fax:
01 80-5 95 95 13

Abo-eMail:
computec.abo@dsb.net

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger

REDAKTION

Chefredakteur:
Hans Ippisch
(V.i.S.d.P.)

Redaktion:
Assistenz: Werner Spachmüller
Redaktion: Florian Brich,
Marco Marzinkowski, Michael Pruchnicki
Tips & Tricks: Jonathan Eves
Bildredaktion: Richard Schöller
UK-Korrespondent: Derek de la Fuente
Cheats & Codes: Michael Erlwein
Freie Mitarbeiter: Takeo Apitzsch,
Oliver Preißner

Layout:
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt,
Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth,
Christina Sachse, Hans Strobel,
Gisela Tröger (Grafisches Konzept)

Lektorat/Schlußredaktion:
Margit Koch

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma Computec bei.
Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA Services GmbH
Roonstr. 21
90429 Nürnberg
Telefon: 0911-2872-100
Telefax; 0911-2872-240

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat (Anzeigenleitung/ V.i.S.d.P.)
tnszameitat@computec.de
Wolfgang Menne wgmenne@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer asklopfer@computec.de

Online-Vermarktung:
Susanne Szameitat
seszameitat@computec.de

Anzeigenassistenz:
Claudia Rudolph
carudolph@computec.de
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 12 vom 1.10.98

VERLAG

Verlagsleiter
Roland Bollendorf

Produktionsleitung:
Michael Schraut

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung),
Sandra Wendorf, Oliver Schneider

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 46,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 70,-)

Abonnementsbestellung Österreich
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46-88 20, Fax.: 0 62 46-8 82 52 77
eMail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementspreis für 12 Ausgaben: öS 348,-

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424
VKZ B 43739

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage III. Quartal 1998 60.069 Exemplare

Das Inhaltpapier wird, ohne Verwendung von Chlor, zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Suche ❑ Verkaufe ❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo
❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender.
Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name

Datum Unterschrift

Anschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
COMPUTEC MEDIA AG, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Achtung, Inserenten! Bedenkt bitte, daß zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	0180-5335555	24 h/Tag
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16°°-18°°
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 14°°-17°°
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15°°-18°°
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15°°-20°°
Infogrames Deutschland	0190-510550	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Konami	069-95081288	Mo.-Fr. 14°°-18°°
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	0130-5806	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Psygnosis	0 69-66543400	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	02131-965111	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 09°°-17°°
Virgin	040-391113	Mo.-Do. 14°°-18°°

Ab 25.11.98 am Kiosk

ZELDA: OCARINA OF TIME

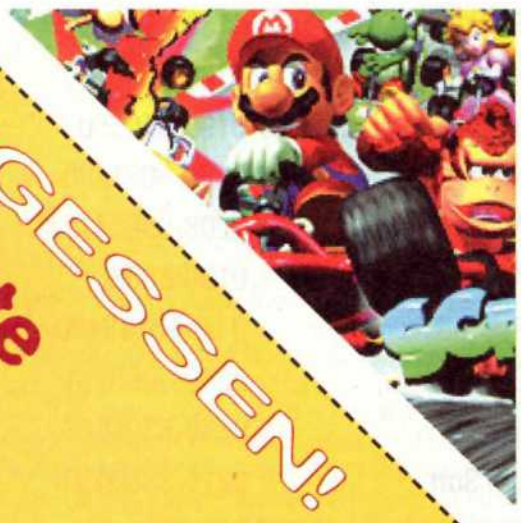
Das Spiel der Spiele befindet sich im Anflug auf die Spieleregale dieser Republik. Wir nutzten die Chance und statteten Nintendo einen Besuch ab, um die fertiggestellte Version einem ausführlichen Vorabtest zu unterziehen. Warum man dieses Game nicht versäumen darf, verraten wir in der nächsten Ausgabe.

V-RALLY

Nachdem mit F-1 World Grand Prix kürzlich bereits eine grandiose Formel 1-Simulation für das Nintendo 64 veröffentlicht wurde, darf man sich Hoffnungen machen, daß V-Rally auch den letzten Kritiker von der Rennspielfähigkeit des Nintendo 64 überzeugt. Die jüngst gezeigte Version ließ Top Gear Rally schon in der ersten Runde weit hinter sich.

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- *Exklusiv-Starschnitt: Teil 4 des Turok 2-Riesenposters*
- *Im Test: NBA Live 99 und Madden NFL 99 von EA*
- *Im Test: Star Wars: Rogue Squadron*
- *Im Test: Body Harvest von DMA Design*
- *Große Weihnachtsüberraschung*



NICHT VERGESSEN!
Die nächste N-ZONE erscheint am 25.11.98!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Was wird gespielt bei...

Jason Green

3D-Künstler Jason Green (28) arbeitet für Probe und ist unter anderem verantwortlich für die tolle Grafik von Extreme G 2.

1. Was spielen Sie im Augenblick?
Sega Rally 2 (Arcade), Final Furlong (Arcade) und F-1 World Grand Prix (N64).

2. Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Sie sind aufregend, hochwertig und bieten viel Spielspaß.

3. Welche 3 Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favoriten und warum?
1. Turok, weil es abgefahren und düster ist.
2. Lylat Wars, ein Shoot 'em Up mit viel Action.
3. Extreme G, weil es für einen Adrenalin-Rausch sorgt.

4. Was gefällt Ihnen am Nintendo 64 am besten?
Es bietet brillante Spezialeffekte, einen ausgezeichneten Controller und kurze Ladezeiten.

5. Welche 64 Bit-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Galaxian

6. Mit welchen Video- oder Automatenspielen begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Meine Leidenschaft für Video- oder Automatenspiele wurde von Elite, Knight Lore und Jet Set Willy auf dem ZX Spectrum entfacht.

7. Welche Spielgenres bevorzugen Sie generell und warum?
Ich bevorzuge Rennspiele wegen ihrer Geschwindigkeit. Ansonsten mag ich alles mit großen Wummen.

8. Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie und warum?
Einen indizierten Ego-Shooter von id Software.

9. Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Extreme G 2 wird euch um den Verstand bringen, weil es der krasseste Hi-Tech-Überschall-Rennspiel-Blaster ist, den man sich auf dem Nintendo 64 vorstellen kann.

Sammelkarte 57

Tips & Tricks — N-ZONE

F-1 World Grand Prix

Neue Cheats

1. Bonusstrecken

Man muß den Fahrer Williams anwählen und dessen Nachnamen auf URLAUB ändern. Danach kann man in allen Spielvarianten (außer Grand Prix) eine neue Bonusstrecke spielen.

2. Bonusauto

Gebt ihr statt URLAUB als Namen CHROME ein, so könnte ihr einen Fahrer namens „X. Silberschweif" samt neuem Auto anwählen. Die Bonusfahrer können auf ganz einfache Weise irre schnell fahren. Dazu schaltet ihr bei der Spielerauswahl auf „Gang" und bleibt dann während des Spieles im 1. Gang. Nun sollten die Fahrer über 1.000 km/h schnell werden. Wird der Motor beschädigt, so funktioniert der Trick allerdings nicht mehr!

3. Abkürzung auf dem Australien-Kurs

Im Kurs Australien gibt es eine Abkürzung: Zuerst kommt eine Links-Rechts-Kurve, dann kommt eine Gerade und dann eine Rechtskurve. Nun folgt eine Kurve links herum, bei der man ganz rechts bleiben sollte. Fährt man so direkt an der Leitplanke entlang, so entdeckt man einen Schleichweg, der durch das Gras führt. Wenn man dann weiter geradeaus fährt, so kommt in der Rechtskurve eine weitere Abkürzung.

4. Neues Auto

Gibt man als Fahrernamen PYRITE an, so bekommt man ein neues goldenes F1-Auto. Nach der Eingabe des Cheats muß man aus den Menüs heraus und bis zum Titelbildschirm zurück. Danach steht dann neben Williams noch das EXTREME-Team mit dem silbernen (CHROME) und dem goldenen F1-Wagen bereit.

Steuerung

- Spieler steuern
- Perspektive ändern
- Rechter Spiegel
- Linker Spiegel
- Rückspiegel
- Beschleunigen
- Bremsen
- Spiel anhalten
- Runterschalten
- Ohne Bedeutung
- L: Runterschalten
- R: Hochschalten

Sammelkarte 56

Tips & Tricks — N-ZONE

Cruis'n World

WORUM GEHT'S?

Forsaken von Acclaim ist ein unglaublich actionreiches Shoot 'em Up, das aufgrund seines ungewöhnlichen Designs auch Action-Muffel begeistern dürfte. Bis zu vier Spieler dürfen antreten!

Neue Cheats

Upgrade im Championship-Modus

Benötigte Punkte	Upgrade als Belohnung
8	Power-Level 2
20	Paint-Modus
100	Power-Level 3
150	Paint-Modus 2
500	Power-Level 4
1500	Power-Level 5
9999	Speed Demon: schnellster Wagen

Versteckte Fahrzeuge

Im Practice Modus müssen folgende Zeiten geschlagen werden, damit jeweils ein neues Fahrzeug zur Verfügung steht:

Germany	2:27
Egypt	1:07
Hawaii	3:47
New York	2:11
England	1:46
France	2:15
Kenya	2:06
China	1:14
Australia	1:49
Mexico	1:46
Japan	2:48
Russia	1:58

Da dies teilweise sehr knapp bemessene Zeiten sind, sollten dazu die im Championship-Modus aufgepowerten Fahrzeuge verwendet werden.

Steuerung

- Fahrzeug steuern
- Cockpitperspektive
- Perspektivenwechsel
- Radio
- Turbo
- Beschleunigung
- Bremsen
- Pause
- Z: Hupe
- R: Gang zurückschalten
- Ohne Bedeutung
- L: Hupe
- R + A: Hochschalten

Sammelkarte 59

Tips & Tricks — N-ZONE

NFL Blitz

WORUM GEHT'S

NFL Blitz ist ein zackiges Arcade-Football-Spiel, bei dem ihr euch nicht um die Regeln kümmern müßt. Statt taktischer Elemente stehen hier imposante Grafiken und rasant animierte Keilereien auf dem Programm.

Cheats

Gebt diese Namen und Pins beim „Enter Name"-Screen ein, um euch mit dem jeweiligen Spieler ins Gewühl zu stürzen.

Turmell, 0322 (Mark Turmell)
Sal, 0201 (Sal Divita)
Jason, 3141 (Jason Skiles)
Jenifr, 3333 (Jennifer Hedrick)
Japple, 6660 (Jeff Jonson)
Brain, 1111 (Gehirn)
Skull, 1111 (Schädel)
Thug, 1111 (Dieb)
Van, 1234 (Laster)

Beim Matchup-Screen könnt ihr folgende Kombinationen eingeben, wobei Turbo für die erste, Jump für die zweite und Paß für die dritte Zahl steht. Drückt die betreffende Taste so oft, wie es für den jeweiligen Cheat notwendig ist.

0-3-0: Dichter Nebel
3-1-4: Extrem schwere Computergegner
2-0-3: Große Köpfe
0-4-0: Noch größere Köpfe
0-5-0: Großer Football
1-4-1: Große Spieler
3-1-0: Kleine Spieler
2-5-0: Geniale Pässe
5-1-4: Unbegrenzter Turbo
2-3-3: Übermächtiges Team
4-0-4: Schnelles Spiel

Steuerung

- Spieler steuern
- Passen/Spielerwechsel
- Passen/Spielerwechsel
- Springen/Tacklen
- Springen/Tacklen
- Passen/Spieler wechseln
- Springen/Tacklen
- Spiel anhalten
- Turbo
- Spieler steuern
- L: Ohne Bedeutung
- R: Ohne Bedeutung

Sammelkarte 58

Tips & Tricks — N-ZONE

1080° Snowboarding

Neue Cheats

1. Die besten Boarder

- Der schnellste Boarder ist Dion Blaster mit dem voreingestellten Board.
- Der beste Freestyle-Boarder ist Ricky Winterborn. Obwohl Akari die besseren Tricks draufhat, ist Ricky in der Luft, bei den Punkten und den Landungen besser.
- Der beste Allround-Boarder ist entweder Akari Hyami oder Kensuke Kimachi. Beide sind großartige Boarder. Kensuke ist ein bißchen schneller, aber Akari hat die besseren Tricks. Damit steht es zwischen den beiden unentschieden.
- Der beste Einstiegs-Boarder: Wenn ihr zum ersten Mal das Match-Rennen spielt, solltet ihr Rob Haywood wählen. Er ist der zweitschnellste Boarder, aber er ist bei den Sprüngen und in den Kurven leichter zu kontrollieren als Dion Blaster.

2. Bonus-Strecke

Wenn ihr beim Match-Race alle sechs Strecken auf Expert durchgespielt habt, könnt ihr über die Deadly Falls-Piste brettern.

3. Den Gegner auswählen

Drückt sofort Start, wenn das Rennen beginnt. Wählt Restart. Wiederholt dies solange, bis der gewünschte Gegner auftaucht.

4. Die Abkürzung in der Dragon-Cave

Im Match-Rennen ist der Dragon-Cave-Level eine echte Herausforderung. Diese Abkürzung hilft euch, eurem Konkurrenten davonzufahren. Fahrt bis zu der großen Haarnadelkurve, an der ein fluoreszierendes Leuchtschild aufgestellt ist. Anstatt in die Kurve einzubiegen, springt ihr über die Klippe. Es folgt ein tiefer Fall, bei dem ihr die Nase eures Boards herunterdrücken solltet, um den Big-Air zu landen. Folgt dem Weg am Fuße des Abhangs und ihr müßt euch keine Sorgen mehr um die erste enge Brücke machen. Wenn ihr schnell genug durch die Kurven kommt, solltet ihr einen ordentlichen Vorsprung vor eurem Widersacher haben. Die Abkürzung vereinigt sich später wieder mit der Hauptstrecke.

5. Schneller Boost

Wenn euch der Schnellstart nicht gelingt, drückt den Control-Stick mehrmals schnell nach oben. Dieser Trick funktioniert auch, wenn ihr gegen eine Wand gebrezelt seid oder einen Sprung verpatzt habt.

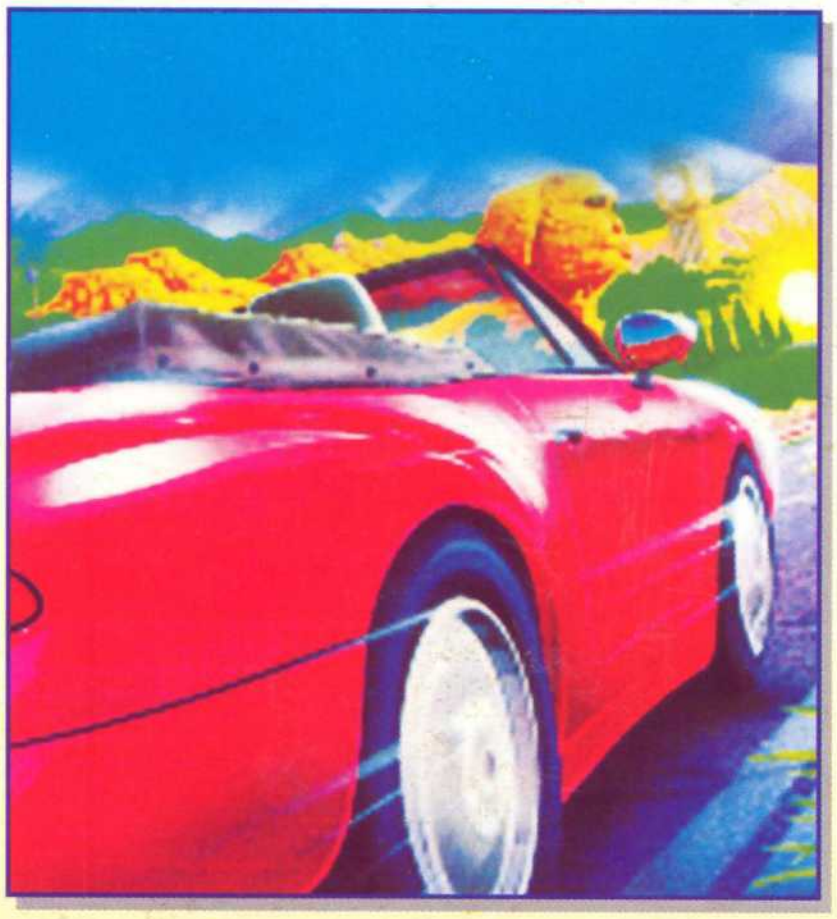
6. Schnellstart

Wenn ihr ein Rennen in 1080° startet, rutscht ihr normalerweise langsam los. Wartet während des Countdowns, bis die 1 verschwindet, und drückt dann den Control-Stick nach oben. Euer Boarder stürzt nach vorne, und ihr startet sehr viel schneller. Um das richtige Timing zu bekommen, werdet ihr ein bißchen üben müssen.

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 56



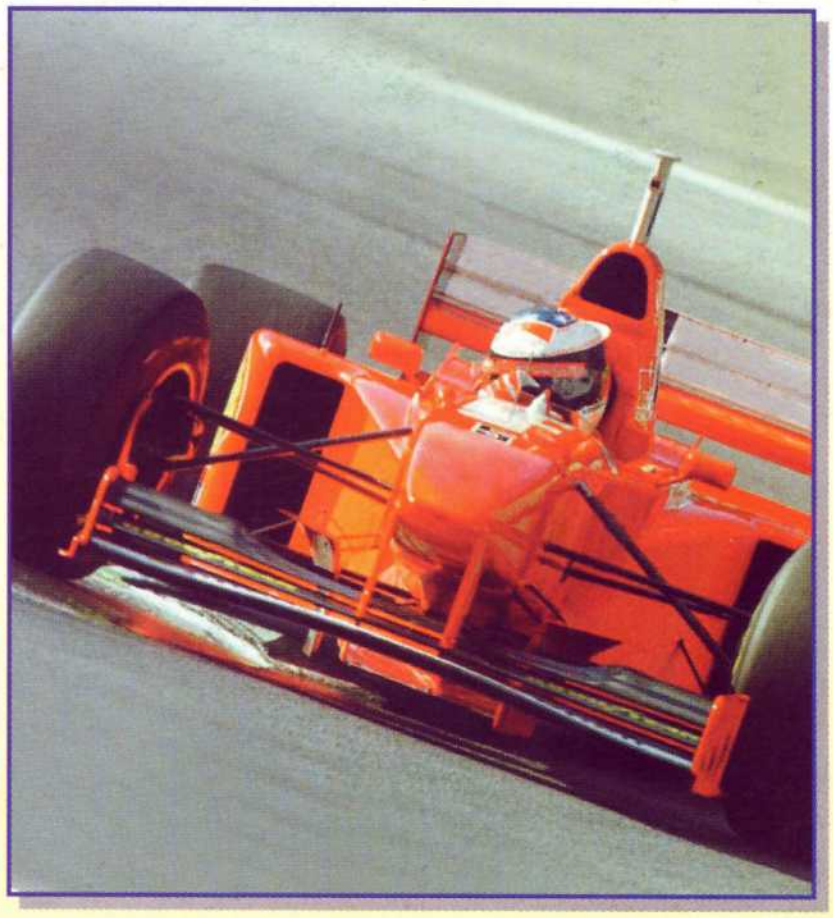
Cruis'n World

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 57



F-1 World Grand Prix

Nr. 2

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 58

1080° Snowboarding

Nr. 2

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 59

NFL Blitz

Nr. 1